

www.zoomjapon.info

gratuit numéro 97 - février 2020

CINÉMA
Eternelle et exquise Kiki Kirin p. 19

VOYAGE
La magie de Matsue p. 26

Sport et Manga

Les deux font la paire

ÉDITO En forme



L'équipe de *Zoom Japon* vous présente ses meilleurs vœux pour 2020, année olympique. Dans la perspective de cet événement qui mettra le pays du Soleil-levant sur le devant de la scène internationale, nous avons choisi de nous intéresser au rapport intime qui existe entre le sport et le manga. Non seulement nous constatons que c'est un thème particulièrement prisé par les mangaka et les lecteurs, mais aussi que le développement de certaines disciplines est lié à la publication de mangas. Du base-ball au jeu de go, en passant par le football ou le basket, il y en a pour tous les goûts. Reste à savoir si la prestation des athlètes japonais aux JO de Tôkyô inspirera de nouvelles histoires.

LA RÉDACTION
courrier@zoomjapon.info

1,5 million d'euros. Tel est le montant que KIMURA Kiyoshi, connu comme "le roi du thon", a déboursé pour un thon de 276 kilos lors de la première vente aux enchères de l'année au marché au poisson de Toyosu, à Tôkyô. L'homme avait déjà, l'an passé, défrayé la chronique en payant 2,7 millions d'euros pour un thon de 278 kilos. Ce chiffre record n'a donc pas été battu en 2020, mais le patron de la chaîne Sushi Zanmai se dit prêt à le faire.

LE REGARD D'ERIC RECHSTEINER

Shinsekai, arrondissement de Naniwa, Ôsaka



© Eric Rechsteiner

Véritable institution du pittoresque quartier de Shinsekai, à Ôsaka, le cinéma Kokusai est célèbre pour ses affiches peintes à la main qui entretiennent la nostalgie à l'égard d'une époque désormais lointaine. Construit en 1930, l'édifice rappelle l'intérêt des Japonais pour le 7e Art. L'occasion de célébrer le 100e anniversaire d'une autre institution cinématographique, le magazine *Kinema Junpô* qui fut lancé en 1919 et qui continue, deux fois par mois, de régaler les amateurs de cinéma, parmi lesquels certains fréquentent sûrement le Kokusai.

TECHNOLOGIE Toyota veut créer sa ville du futur

Le constructeur automobile a annoncé son intention de créer au pied du mont Fuji ce qu'il appelle la "woven city" ou "ville tissée". 100 % connectée et durable et d'une surface de 71 hectares, elle devrait accueillir 2000 habitants. Véritable laboratoire pour l'entreprise, elle permettra de mettre en application ses innovations en matière de domotique, d'intelligence artificielle, ou encore de mobilité.

ECONOMIE Un budget record pour le pays

Débordé par l'envolée des dépenses de sécurité sociale liées au vieillissement de sa population, le gouvernement a approuvé une nouvelle hausse de son budget annuel. Alors que celui-ci ne cesse d'enfler depuis huit ans, le gouvernement dirigé par ABE Shinzô se propose de dépenser, au total sur le prochain exercice fiscal, un montant record de 102660 milliards de yens, soit 845 milliards d'euros.



Présente

La rencontre entre le producteur du jeu vidéo culte Shenmue 3 et la légende des échecs Garry Kasparov

Découvrez le Manga événement sur les échecs !

#BlitzManga

Disponible dès le
14 Février 2020

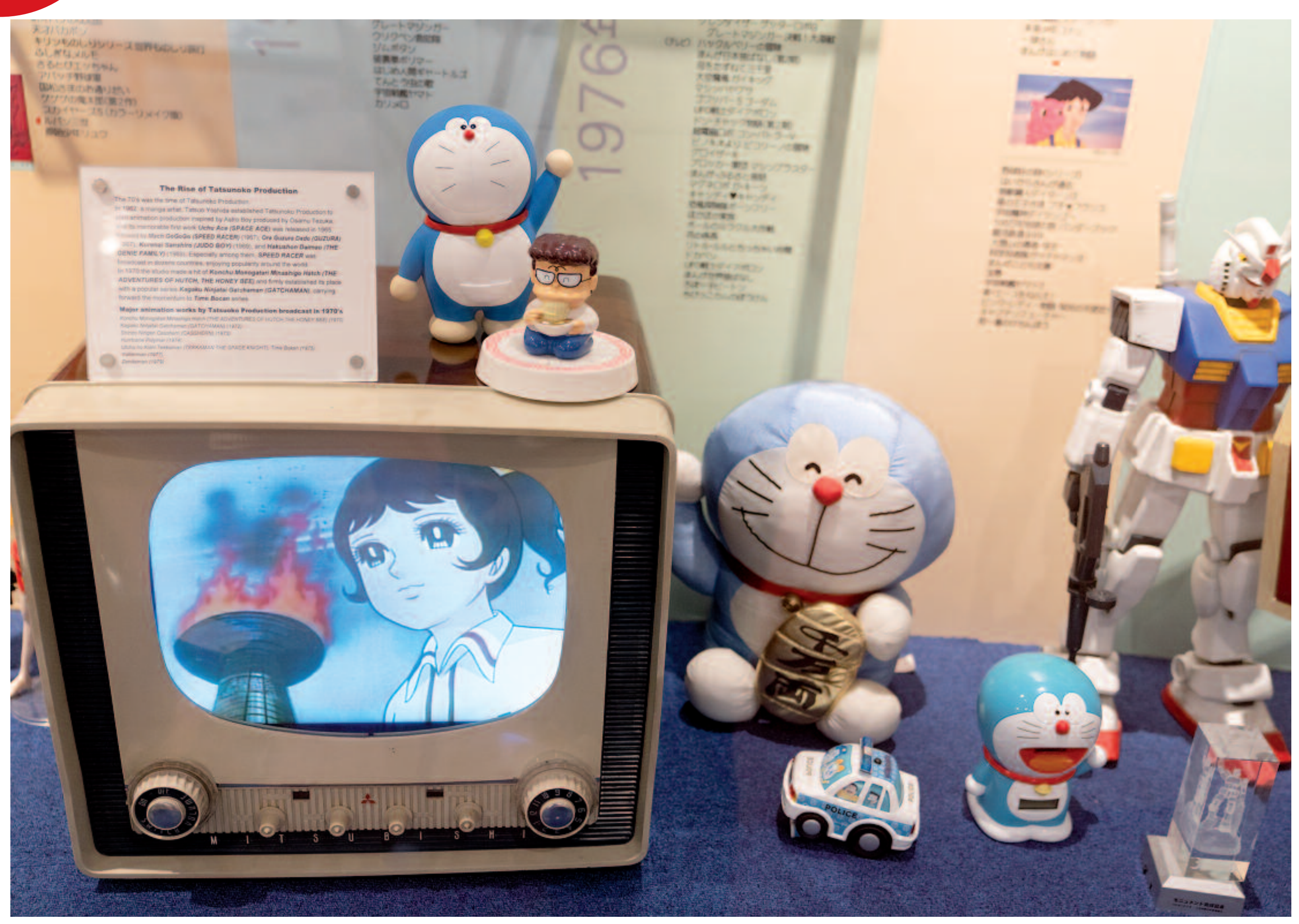
BLITZ

BLITZ le Jeu :

IWA

www.shibuya-productions.com

Avec la collaboration de Garry Kasparov
Scénario Cédric BISCAY - Dessin Daitaro NISHIHARA -



Benjamin Parks pour Zoom Japon

Au Suginami Animation Museum, à Tôkyô, on se souvient des Jeux olympiques avec la série Atakku No.1 qui fut adaptée à la télévision à la fin des années 1960.

Sport et manga : les deux font la paire

On ne compte plus le nombre de séries consacrées aux disciplines sportives. *Zoom Japon* a enquêté.

Les mangas sont célèbres, entre autres, pour la diversité des sujets qu'ils abordent. Outre les thèmes classiques (aventure, romance, super-héros, SF, etc.), l'amateur trouvera aussi dans le rayon bandes dessinées d'une librairie japonaise typique des histoires sur la vie de bureau, la cuisine (voir *Zoom Japon* n°22, juillet 2012), la vieillesse (voir *Zoom Japon* n°92, juillet 2019), le vin (voir *Zoom Japon* n°95, novembre 2019), la religion, et même des sujets plus étranges comme une femme qui se transforme en frigo. Mais peu de genres sont aussi populaires et ont eu autant d'influence sur la société que les mangas sportifs dont l'importance dans la culture japonaise a été réaffirmée à Tôkyô, l'été dernier, avec la grande exposition *Sports x Manga* proposée par le directeur artistique du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, Stéphane Beaujean.

La véritable percée du manga sportif remonte à 1966, avec la parution de *Kyojin no hoshi* [L'Etoile des Géants] dans l'hebdomadaire *Shônen Magazine*. Le succès fut instantané, et en 1968, son adaptation télévisée fut la première inspirée d'un manga sportif. Deux ans avant le lancement de ce manga, les Jeux olympiques de Tôkyô avaient marqué la renaissance du Japon de ses cendres et son retour sur la scène mondiale. Le pays avait retrouvé sa fierté grâce à la prestation impressionnante de ses athlètes (29 médailles au total dont 16 en or). Ils s'étaient particulièrement illustrés en judo et au volley-ball, deux disciplines devenues olympiques à l'occasion des Jeux de 1964. En judo, le Japon a raflé trois des quatre titres. L'équipe masculine de volley-ball a remporté la médaille de bronze, mais elle a été surclassée par l'équipe féminine – les célèbres "Sorcières de l'Orient" – qui a gagné le titre olympique. Son triomphe sur l'Union soviétique lors de la dernière soirée des Jeux a été par la suite classé par le quotidien *Asahi Shimbun* comme la cinquième plus grande réussite sportive du XXe siècle. Ces succès en judo et en volley-ball ont donné lieu à un certain nombre de mangas consacrés à ces sports, parmi lesquels *Jûdô Ichokusen* (1967) et surtout le révolutionnaire *Atakku No.1* (1968) consacré au volley qui fut à l'origine de l'engouement pour le manga *shôjo* (à destination du public de jeunes filles).

Les “Sorcières” de l’équipe de volley-ball étaient entraînées par DAIMATSU Hirofumi, un ancien militaire tristement célèbre pour ses méthodes d’entraînement brutales connues sous le nom de *“suparuta”* (entraînement homicide). Chaque jour, les filles travaillaient de 8h à 16h, puis se rendaient au gymnase à 16h30 pour s’entraîner presque sans interruption jusqu’à minuit. La partie la plus difficile de leur formation a probablement été le *kaiten reshîbu* (réception et rotation), un exercice de plongée et de roulis conçu pour la défense, qu’elles devaient répéter encore et encore jusqu’à l’épuisement. Selon l’entraîneur, c’est grâce à ses méthodes brutales que le Japon a remporté à la fois le championnat du monde en 1962 et la médaille d’or olympique, et a réalisé une séquence de 258 victoires consécutives. A ce moment-là, les sports japonais se caractérisaient par cette approche presque sadique (les entraîneurs préfèrent parler de “formation du caractère”) de l’entraînement, et les mangas apparus dans les années 1960 et 1970 ont mis en évidence cet aspect de la vie sportive. C’est pourquoi le genre a été présenté sous l’appellation *supokon* ou *supôtsu konjô*, c’est-à-dire “le sport qui vient des tripes”.

HOSHI Hyûma, le héros de *Kyojin no hoshi*, est un exemple typique du *supôkon*. Ce jeune lanceur prometteur, dont le rêve est d’imiter son père et de réussir au plus haut niveau, enchaîne les séances d’entraînement épuisantes. L’un des moments forts de l’histoire se déroule lors du tournoi annuel des lycées (l’un des événements sportifs les plus importants du Japon) au stade Kôshien situé à Nishinomiya, près de Kôbe, où il affronte son rival HANAGATA Mitsuru en finale. HOSHI a du mal avec son lancer à cause d’un ongle cassé jusqu’à l’arrivée du dernier batteur. Il doit alors mobiliser toute sa force et ses compétences pour lancer une dernière balle tachée de sang. La rivalité entre HOSHI et HANAGATA se poursuit lorsqu’ils rejoignent respectivement l’équipe des Giants de Tôkyô et celle des Hanshin Tigers d’Ôsaka.

Dans la vie réelle, il s’agit des équipes professionnelles les plus populaires du pays. Les Giants, en particulier, sont souvent comparés aux Yankees de New York pour leur domination sur ce sport. Lorsque *Kyojin no hoshi* est sorti en 1966, l’équipe était sur le point de remporter le deuxième de ses neuf championnats consécutifs (1965-1973).

Un an plus tard, le base-ball, le judo et le volley-ball ont été rejoints par un manga à succès consacré à la boxe : *Ashita no Joe (Ashita no Jô*, éd. Glénat). Manga *supokon* par excellence, il raconte l’histoire d’un jeune homme perturbé qui fuit un orphelinat et passe du temps en prison avant de devenir un boxeur célèbre. Plein de sang, de sueur et de larmes, ce manga comprend des épisodes surréalistes comme le moment où l’un des rivaux de Joe – qui est en fait trois classes de poids au-dessus de lui – suit un programme de perte de poids suicidaire



“Rikiishi Tôru est mort”. C’est sous ce titre qu’un appel à un rassemblement des fans est lancé dans Shônen Magazine daté du 5 avril 1970.

collection Claude Leblanc

juste pour être capable de le défier sur le ring (le pauvre garçon décède évidemment à la fin du match). Un autre concurrent sérieux, Carlos Rivera, souffre de lésions cérébrales permanentes après avoir été éliminé par le champion du monde Jose Mendoza. Le dernier match entre Joe et Mendoza est un combat incroyablement brutal, les deux hommes tombant plus d’une fois. Finalement, Mendoza remporte sur le fil la victoire aux points, ses cheveux étant devenus blancs à cause du stress. Quant à Joe, il meurt de ses blessures. Son entraîneur le retrouvant assis au coin du ring, un sourire aux lèvres.

Joe s’est imposé instantanément comme une icône culturelle chez les jeunes travailleurs et les étudiants, dans la mesure où le manga illustrait la lutte des classes inférieures dans les années 1960 et les sacrifices imposés à la société japonaise pendant la reconstruction d’après-guerre. L’histoire et ses personnages sont devenus si populaires que des centaines de fans se sont habillés en noir pour pleurer la mort de RIKIISHI, l’un des rivaux de Joe, tandis que Kôdansha, l'éditeur du manga, a été inondé de lettres de condoléances et de gerbes funéraires. Le poète et dramaturge TERAYAMA Shûji a écrit un essai *Dare ga Rikiishi wo koroshita ka* [Qui a tué Rikiishi ?] dans lequel il a souligné que Joe – qui avait réellement perdu ce match – prévoyait d’utiliser l’argent de la victoire pour nettoyer les bidonvilles et construire des hôpitaux, des dispensaires et des appartements. L’auteur a par la suite organisé des funérailles au siège de Kôdansha qui ont été menées par un vrai prêtre bouddhiste.

Les années 1970 ont vu d’autres disciplines rejoindre avec succès les rangs des mangas sportifs, parmi lesquelles le sumo avec notamment la longue série *Notari Matsutarô* publiée entre 1973 et 1993, puis à nouveau en 1993-95 et le golf avec *Pro Golfer Saru*. Le manga consacré à la course automobile *Sâkitto no ôkami* [The Circuit Wolf] a été à l'origine de l’essor des supercars dans tout le pays, tandis que le manga de tennis le plus vendu *Jeu, set et match ! (Êsu wo Nerae!)* est considéré à ce jour comme l’un des mangas sportifs les plus influents de tous les temps. Bien qu'il s'agisse d’un manga *shôjo* consacré à un sport européen “exotique” et à la mode, *Jeu, set et match !* possède néanmoins toutes les caractéristiques d’une histoire *supokon* typique, y compris le sacrifice de l’amour sur l’autel du sport et une éthique de l’effort malsaine qui pousse à jouer en dépit de graves blessures.

Malgré ces succès, le baseball continue de dominer le marché des mangas de sport durant les années 1970, avec une longue liste de nouveaux titres. Le plus original est sans doute *Asutoro kyûdan* [The Astro team], histoire extravagante de neuf joueurs surhumains qui se réunissent dans le but de devenir l’équipe la plus forte du monde. Le manga est plein d’incohérences et d’erreurs concernant les règles du jeu ainsi que de mouvements improbables tels que le pitch “sky love” et la technique de frappe “Comet Giacobini”, mais il est sans égal dans la façon dont il montre la passion pour le sport. En effet, il y a tellement de rebondissements et de scènes dramatiques à travers chaque long jeu que seulement trois matchs sont présentés dans les 183 épisodes de l’histoire. Ce manga est également remarquable pour avoir été un exemple précoce de la nouvelle approche adoptée par l’hebdomadaire *Shônen Jump* pour la réalisation de mangas fondée sur les commentaires que les lecteurs donnaient via une carte postale jointe dans chaque numéro.

Tout en poursuivant leur prospérité au cours des années suivantes, les mangas sportifs ont vu évoluer leurs caractéristiques dans les années 1980 lorsque le *supokon* a été remplacé par ce que l’historien de l’anime TSUGATA Nobuyuki appelle les histoires “propres”. Selon lui, le *supokon* est né à une époque où beaucoup de Japonais devaient se battre pour améliorer leur quotidien. Ces premiers mangas ont montré que la vie, loin de l’harmonie sociale promue par le gouvernement, était une lutte entre les forts et les faibles, les riches et les pauvres, et la victoire était le seul moyen d’obtenir une croissance personnelle et une élévation du statut social.

Au début des années 1980, le Japon est devenu une puissance économique mature, capable de menacer la position de l'Amérique en tant que numéro un mondial. Le revenu moyen a considérablement augmenté et de plus en plus de gens sont en mesure d’acheter tous les nouveaux gadgets

électroniques et même de voyager à l'étranger. Dans cette atmosphère plus détendue et de plus en plus hédoniste, de nombreux mangas sportifs ont commencé à se concentrer sur des thèmes plus universels et sur la vie quotidienne des personnages, y compris leurs aventures amoureuses. Le plus grand succès de la décennie, *Touch (Tachi)*, est un exemple typique de cette tendance car le sport (le base-ball au lycée dans ce cas précis) n'est qu'une des passions que partagent les héros (les jumeaux Tatsuya et Kazuya), l'autre étant leur voisine Minami. L'auteur ADACHI Mitsuru avait déjà écrit une histoire *supokon* classique intitulée *Nain* [Nine] en 1978-79, mais lorsque *Touch* est sorti en 1981, son nouveau mélange de sport et de romance a tout de suite séduit les adolescents. Il en a vendu plus de 100 millions d'exemplaires, et l'adaptation animée est l'une des séries télévisées les mieux notées de tous les temps.

Parfois, il semble que Adachi cherche à prendre ses distances avec l'ancien style. Par exemple, alors que *Touch* concerne les équipes qui s'affrontent pour se qualifier pour le tournoi de Kôshien, l'histoire se termine sans réellement montrer les finales. De plus, après la victoire de l'équipe de Tatsuya qui lui donne le droit d'aller à Kôshien, son rival demande un match de revanche, mais il l'ignore simplement en disant qu'il en a assez.

L'autre évolution importante dans les années 1980 est l'apparition du football, sorti de nulle part, mais qui va devenir l'un des sports les plus populaires dans les mangas. La première incursion dans le football a été *Akakichi no Irebun* [Akakichi no Eleven, 1968-1971], une histoire *supokon* par excellence signée KAJIWARA Ikki, avec des mouvements aussi exagérés que le "tir sous-marin" et le "coup de boomerang". A l'époque, le football était encore un sport mineur dans l'Archipel, mais l'équipe nationale avait remporté une médaille de bronze surprise aux Jeux olympiques de Mexico deux ans auparavant.

Celui qui va tout bouleverser, c'est *Olive et Tom (Kyaputen Tsubasa)* de TAKAHASHI Yôichi. Il a attiré l'attention des fans et propagé la fièvre du ballon rond dans tout le pays. A la différence de *Touch* et d'autres mangas des années 1980, *Olive et Tom* est toujours un produit de la décennie précédente. En fait, bien que l'histoire ait été sérialisée à partir de 1981, TAKAHASHI a passé deux ou trois ans à travailler dessus et à essayer de la faire publier. Sur le plan du contenu, il y a la forte dose habituelle de tripes et de sacrifices ainsi qu'un fort sentiment d'honneur, d'amitié et de camaraderie. En effet, l'auteur a préféré le football au base-ball plus populaire car selon lui, le jeu en équipe a un rôle plus important.

A maintes reprises, les jeunes joueurs sont prêts à mettre en danger leur corps et leur future carrière pour jouer un match important et aider leur équipe à gagner. Entre des séances d'entraînement épuisantes, des blessures fréquentes et des épisodes mettant la vie en danger (un garçon choisit de jouer bien qu'il souffre d'une maladie cardiaque dangereuse), le football tel qu'il est décrit dans les histoires de TAKAHASHI ressemble plus à une guerre sans fin – une question de vie ou de mort – qu'à un sport. Par exemple, l'un des principaux matchs représentés dans l'histoire dure environ 20 épisodes. La décennie se termine avec *Yawara!* un manga signé par URASAWA Naoki ravivant l'amour des Japonais pour le judo.

collection Claude Leblanc



Pour son premier numéro (26 mars 1959), Shônen Magazine propose un reportage sur le sumo, mais le manga sportif signé YAMADA *Eiji parle de judo.*

Les années 1990 ont amené une plus grande diversification dans le genre des mangas sportifs et une poignée de nouveaux succès. *Honô no Tôkyûji : Dodge Danpei,* par exemple, a aidé à populariser la balle aux prisonniers auprès des enfants des écoles tandis que *Kyôtei Shôjo* [Fille de kyôtei] s'intéresse aux courses de bateaux. *Kaze no daichi* [La terre du vent] mêle golf et histoire d'amour, tandis que *Ganba! Fly High* est un manga unique puisque son auteur, MORISUE Shinji, est un ancien gymnaste champion olympique. Dans le même temps, *Major* de MITSUDA Takuya a remis le base-ball au premier plan parmi les mangas sportifs en suivant l'exemple d'*Olive et Tom.* Il montre l'évolution et les tribulations du héros de la maternelle jusqu'à sa carrière de joueur professionnel dans le championnat américain.

Mais le plus grand succès de la décennie – et l'un des mangas de sport les plus appréciés de tous les temps – concerne un adolescent délinquant qui pratique un sport mineur pour impressionner les filles. Dans les années 1990, le basket était peut-être au cœur des passions en Europe et en Amérique, mais personne ne semblait s'en soucier au Japon. En conséquence, il était considéré comme un sujet tabou dans l'industrie du manga, et aucun éditeur ne voulait y toucher. Puis l'auteur INOUE Takehiko a convaincu l'éditeur Shûeisha de faire un manga sur le basket, sport qu'il pratiquait au lycée. La réponse des lecteurs a été étonnante puisque *Slam Dunk* (éd. Kana) est devenu un succès avec plus de 120 millions d'exemplaires vendus dans l'Archipel seulement, faisant à lui seul du basket un sport cool.

Depuis, l'auteur est devenu une sorte d'ambassadeur du basket, créant deux autres titres dans les années 1990, *Buzâ Bîtâ* [Buzzer Beater] et *Real* (éd. Kana), ce dernier sur le basket en fauteuil roulant. Quant à *Slam Dunk*, il a été élu, en 2006, manga numéro un de tous les temps dans un sondage réalisé auprès de 79 000 fans de mangas. Trois ans plus tard, dans un autre sondage portant sur les œuvres d'art préférées des gens, il a pris la première place dans la catégorie manga.

Mais qu'en est-il du sumo ? Après tout, c'est le sport national du Japon. Certes, les gros gars gras n'ont jamais été l'un des sujets les plus en vogue dans les mangas, mais le nouveau siècle a vu la naissance d'une série plutôt réussie grâce à SATÔ Takahiro, l'auteur de *Bachi bachi*. L'histoire suit un autre mauvais garçon, SAMEJIMA Koitarô, le fils unique d'un grand lutteur de sumo en disgrâce, alors qu'il se fraye un chemin d'abord dans une écurie, puis dans les rangs du sumo professionnel. La série a été publiée entre 2009 et 2012. Elle a eu suffisamment de succès pour être suivie de deux suites *Bachi bachi BURST* (2012-14) et *Koitarô saigo no jûgo nichi* [Les derniers 15 jours de Koitarô, 2014-18] .

JEAN DEROME

BON A SAVOIR **Les Japonais et le base-ball**

L'histoire d'amour entre les Japonais et le base-ball a commencé en 1873 lorsqu'un premier match fut organisé par un Américain à la Kaisei Gakkô, future université de Tôkyô. Le sport prend alors racine dans le milieu universitaire. L'engouement à son égard incite le patron de presse et politicien SHÔRIKI Matsutarô à créer la première équipe professionnelle en 1934. Baptisée alors Dai Nihon Base-ball Club, elle prendra ultérieurement le nom de Yomiuri Giants. Deux ans plus tard, est lancé le premier championnat professionnel avec six équipes en lice. Considéré comme sport ennemi pendant la guerre, le base-ball est mis à l'index avant de retrouver droit de cité à l'issue du conflit. En 1950, le championnat adopte sa formule actuelle avec la création de deux ligues - Centrale et Pacifique - composées de 6 équipes chacune. Une compétition qui attire chaque année plus de 20 millions de spectateurs dans les stades.

GABRIEL BERNARD

TENDANCE **Renouvellement des genres**

Avec le temps et la diversification du lectorat, les auteurs explorent de nouveaux horizons et de nouvelles disciplines.

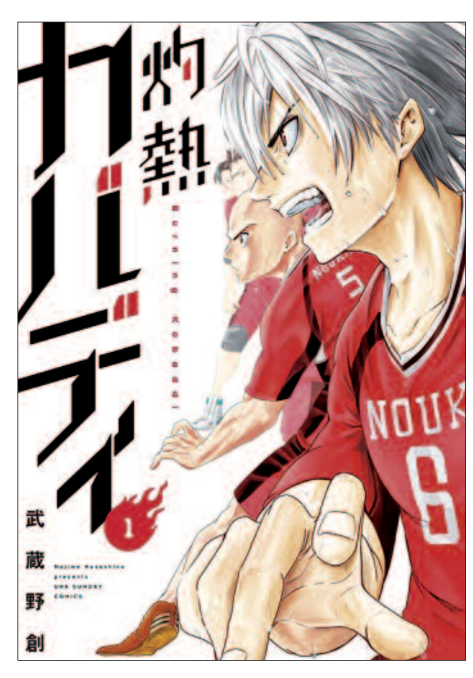
Comme souligné dans l'article précédent, le Japon est un pays épris de base-ball. Il n'est pas seulement le sport le plus populaire, mais il domine le marché du manga depuis le milieu des années 1960. La plupart des Européens n'apprécient pas le charme du base-ball, mais ce que les fans américains et japonais aiment dans cette discipline – le facteur psychologique, le duel entre le lanceur et le batteur – constituent les éléments qui rendent le manga de base-ball si attrayant auprès des lecteurs masculins.

La suprématie du base-ball a été contestée dans la première moitié des années 1990, lorsque le football est soudainement devenu un sport à la mode avec la création de la J.League en 1992. Cela a donné lieu à la publication de nombreux mangas consacrés au ballon rond, mais l'intérêt à son égard est peu à peu tombé, permettant au base-ball de reprendre rapidement la première place. Aujourd'hui encore, il demeure de loin le sport le plus populaire au Japon (42,8 % selon une récente étude) et il n'est pas surprenant qu'il domine toujours le monde du manga sportif. Plus de 400 mangas sur le base-ball ont été publiés depuis les années 1960. En comparaison, le football est représenté par quelque 200 titres, tandis que le sumo n'en compte "que" 66 et le tennis 50. Les autres mangas de sport populaires concernent le golf et le volley-ball (environ 40 chacun).

Ensuite, il y a ces sports qui, sans avoir un public particulièrement important, se portent très bien sur le marché du manga. Le leader dans cette catégorie est la boxe. Sous la barre des 10 % dans l'enquête de popularité, elle peut néanmoins se targuer d'avoir près de 80 titres à son actif, juste derrière le base-ball et le football. Et le patinage artistique ? Il n'a pas une longue histoire au Japon, mais une cinquantaine de mangas lui ont été consacré grâce aux récentes performances des patineurs nippons sur la scène mondiale.

Un simple coup d'œil sur les données du marché nous indique quelques caractéristiques importantes du manga sportif. Tout d'abord, comme Allen Guttmann et Lee Thompson l'ont souligné dans leur livre *Japanese Sport : A History* (éd. University of Hawaii Press, 2001), la grande majorité des sports représentés dans les mangas sont nés en Amérique (base-ball, volley-ball, basket-ball, etc.) ou en Europe (football, golf, tennis), ce qui met en évidence la façon dont la société et la culture japonaise ont été progressivement occidentalisées à partir de la seconde moitié du XIXe siècle. En effet, à part le sumo, le seul sport japonais qui occupe une place de choix parmi les mangas est le judo avec 34 titres.

La deuxième caractéristique notable du manga est que presque n'importe quel sport – même le plus exotique ou le moins attractif – a une chance de devenir un sujet pour un mangaka. Nommez un sport et il est probable que quelqu'un en ait fait un manga. Et cette tendance semble être devenue encore plus forte au cours de la dernière décennie. Pour vous donner quelques exemples, *Asahinagu* (2011) évoque une lycéenne qui pratique le *naginata*. Il s'agit d'une arme qui était à l'origine utilisée par les moines guerriers, les samouraïs et les femmes guerrières pendant la période féodale.



Shakunetsu Kabadi de MUSASHINO Hajime est consacré au kabaddi, sport de contact indien.

En tant qu'art martial moderne, il est certainement moins pratiqué que le judo, le karaté ou l'aïkido. Il n'empêche qu'*Asahinagu* est toujours en cours de publication et a même été adapté au théâtre et au cinéma avec en vedette des membres du groupe d'idols Nogizaka46. On peut aussi citer *Shakunetsu kabadi* [Kabaddi chauffé à blanc], une histoire à propos du… kabaddi, un sport d'équipe de contact incroyablement populaire en Inde et au Bangladesh, mais dont la plupart des gens n'ont jamais entendu parler. Pourtant, le Japon a sa propre équipe nationale, et le manga est publié depuis 2015.

Une tendance récente importante dans le manga sportif est la montée en puissance des œuvres destinées aux femmes. Le quotidien économique *Nihon Keizai Shimbun* a récemment mené une enquête auprès des lecteurs du magazine *Shônen Jump* le plus vendu et a découvert que 66,8 % des personnes qui lisent le manga de volley-ball *Haikyû, les as du volley (Haikyû!!,* éd. Kazé) et 58,9 % des fans de *Kuroko's Basket (Kuroko no basuke,* éd. Kazé) sont des femmes. Une autre œuvre, série d'animation à l'origine avant d'être adaptée en manga, est *Yûri !!! on Ice* (diffusée par Crunchyroll) sur le monde du patinage artistique, et qui connaît le même engouement chez les femmes.

Les titres mentionnés ont quelques points communs : ils présentent de nombreux *ikemen* (beaux mecs) et leurs histoires vont au-delà de l'entraînement et des compétitions pour se plonger dans l'exploration des personnages en tant qu'êtres humains. Dans certains cas, leur itinéraire de découverte de soi réserve quelques surprises, comme la révélation de leurs véritables inclinations sexuelles. En effet, l'homosexualité est un thème que l'on retrouve dans certaines de ces œuvres, notamment dans *Yûri !!! on Ice*. Pour sa part, *Kuroko's Basket* ne présente aucune ambiance gay, mais de nombreuses créatrices de *dôjinshi* (fanzine) se sont appropriées et ont développé ce côté de l'histoire.

Probablement en raison de la plus grande diversification du marché du manga et de l'évolution démographique parmi les amateurs, il semble y avoir beaucoup plus de variété parmi les mangas de sport les plus courus. Dans l'ensemble, le base-ball est peut-être toujours le numéro un, mais il doit maintenant faire face à de nombreuses autres disciplines. Par exemple, la boutique en ligne de mangas BookLive a demandé aux fans quels étaient leurs titres préférés. 3441 lecteurs ont participé au sondage et les résultats ont été assez intéressants. En particulier, sept sports différents se sont classés parmi les dix premiers : le base-ball, le tennis et le basket avec deux œuvres chacun, puis le volley-ball, le football, les courses cyclistes et même le football américain. *Haikyû, les as du volley* et *Kuroko's Basket* figuraient en tête de liste.

A bien des égards, les mangas sportifs semblent avoir beaucoup évolué au cours des 20 dernières années, à la fois dans la façon dont ils sont créés et appréciés. Ce qui n'a pas changé, cependant, ce sont le sens dramatique, la forte tension et les rebondissements parfois cruels qui rendent les mangas si différents des BD occidentales. Dans *Hanebado!* [The Badminton Play of Ayano Hanesaki], par exemple, une ancienne championne de badminton entraîne sa fille dans l'espoir qu'elle puisse suivre ses pas, mais quand la jeune fille attrape un rhume avant un tournoi scolaire important et perd son match, elle est rejetée par sa mère qui la laisse sous la garde de ses grands-parents. Sport et larmes : un duo qui ne changera jamais. **J. D.**

ENGOUEMENT Un bon effet d'entraînement

Grands consommateurs de mangas sportifs, les Japonais ne manquent pas non plus d'enfiler leurs tenues de sport.


DR

Quand j'étais enfant, je ne m'intéressais qu'au football. Je le regardais à la télévision et j'y jouais presque tous les jours avec mes amis dans la cour après l'école. Nous possédions même notre propre équipe et avions l'habitude de défier les enfants des autres quartiers dans ce qui ressemblait souvent plus à des combats sur le terrain qu'à des matchs de football.

Les sports scolaires, en revanche, nous intéressaient beaucoup moins. Nous considérions le cours d'éducation physique comme la corvée hebdomadaire que nous devions endurer, et l'attitude de nos professeurs ne nous a pas aidé à changer d'avis. Ils nous faisaient courir des tours sans fin à l'intérieur du gymnase et faire d'autres exercices physiques qui n'avaient rien à voir avec notre envie de nous amuser. La participation aux événements sportifs était complètement facultative et la plupart d'entre nous cherchions à les éviter comme la peste.

Vous pouvez donc imaginer ma surprise lorsque j'ai déménagé au Japon et vu à quel point le sport était important dans la vie quotidienne de nombreux enfants, et même dans le programme scolaire. Cela commence par des activités simples à la maternelle puis, au primaire et au secondaire, vient le très important *undôkai* (journée sportive) annuel. Un autre rite de passage traditionnel pour de nombreux élèves consiste à rejoindre le *bukatsu*. Abréviation de *kurabu katsudô,* ce terme couvre toutes sortes d'activités de club ou parascolaires, des langues étrangères aux sciences et aux arts. Pour certains élèves japonais, le *bukatsu* est synonyme de sport. En effet, selon les données du ministère de l'Education, des Sciences, des Sports et de la Culture, 85 % des élèves du premier cycle au Japon font partie d'un club de sport, alors qu'au lycée, le nombre descend légèrement à 70-75 %. Très simplement, l'éducation japonaise, basée sur une forte identité et fidélité au groupe, encourage les étudiants à rejoindre une équipe sportive ou un club.

Il n'est donc pas étonnant que de nombreux mangas et anime de sport se déroulent au collège ou au lycée. *Kuroko's Basket* et *Slam Dunk* (basket-ball) ; *Olive et Tom, Deizu* [Days] et *Inazuma Eleven (Inazuma Irebun,* éd. Kurokawa) (football) ; *Prince du tennis (Tenisu no Ôjisama,* éd. Kana) et *Jeu, set et match !* (tennis) ne sont que quelques exemples parmi les plus célèbres.



Le manga All Out! d'Amase Shiori associé à la bonne prestation de l'équipe de rugby du Japon lors de la Coupe du monde 2019 va t-il être de nature à favoriser la pratique de ce sport chez les Japonais ? Réponse dans quelques mois.

La relation entre le manga sportif et l'école est encore plus importante si l'on considère que de nombreux élèves décident effectivement de pratiquer ou de suivre un sport après avoir lu un manga particulièrement intéressant. Selon une enquête réalisée en avril 2016 par l'assureur Meiji Yasuda Life Insurance auprès de 1 600 lecteurs âgés de 10 à 70 ans, 25 % des Japonais qui pratiquent un sport ont été influencés par le manga. Les adolescents et les jeunes de 20 à 30 ans sont les plus concernés. Plus précisément, 7,7 % d'entre eux ont commencé à pratiquer un sport tandis que 17,6 % sont devenus fans d'un sport grâce au manga. L'enquête met en évidence l'influence du manga sur la pratique du sport : les mangas de football semblent avoir le plus grand impact sur les jeunes lecteurs, 22,6 % d'entre eux déclarant s'être adonnés à ce sport après avoir lu une bande dessinée. Pour le basket, le chiffre s'élève à 11,2 % et pour le tennis à 10,7 % tandis que pour le base-ball, il descend à seulement 4,8 %. Fait intéressant, alors que le base-ball est de loin le sport le plus populaire du pays, les nombreux mangas qui lui sont consacrés ne semblent pas jouer un rôle majeur dans le recrutement de joueurs ou de fans.

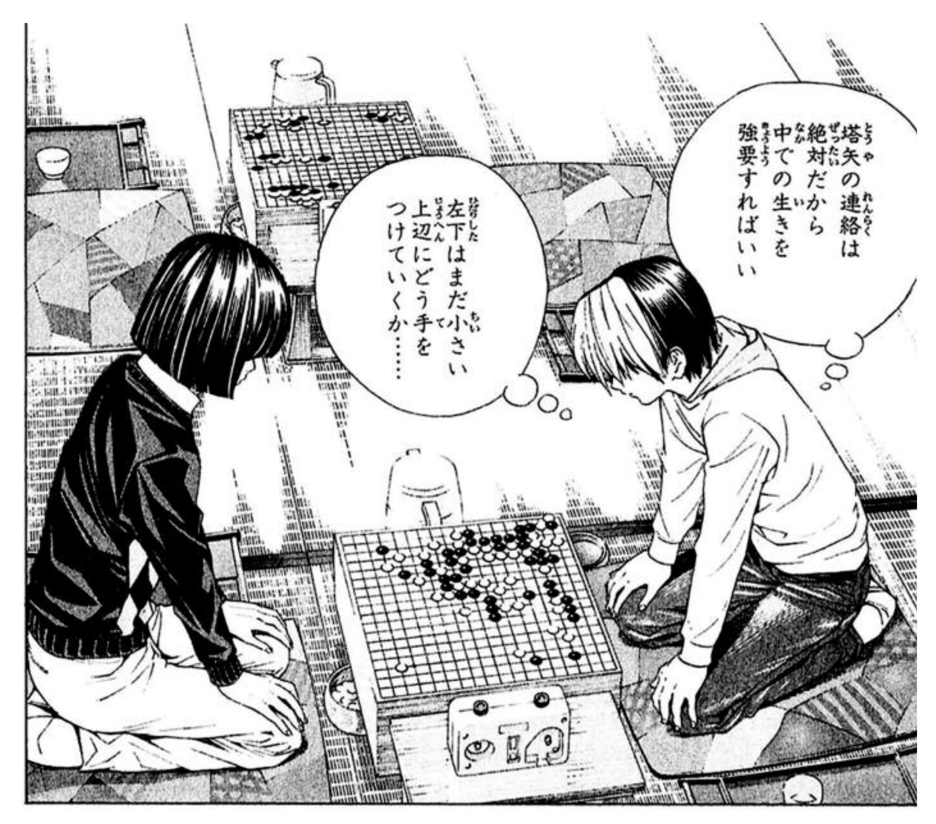
La prestigieuse université Waseda, à Tôkyô, a consacré beaucoup de recherches sur l'influence de célèbres mangas sportifs sur la pratique sportive. Dans leur étude intitulée *"De la corrélation entre l'augmentation de la population sportive et les mangas sportifs populaires"*, par exemple, les professeurs HARADA Munehiko et SOGAWA Tsuneo ont étudié la littérature sur le sujet et interviewé quatre personnes responsables de chacune des principales associations sportives du Japon. Ils ont examiné l'influence des mangas sur chacune des disciplines en étudiant à la fois des données fiables et des opinions populaires sur les mangas sportifs. *"Nous avons trouvé une corrélation claire entre le lectorat*

des mangas et les évolutions dans la population sportive de chaque discipline sportive", confirment les deux chercheurs. *"L'influence de* Hikaru no Go *(éd. Tonkam) est particulièrement claire. Publié en 1999, ce manga a immédiatement rencontré le succès. Un an plus tard, il était déjà clair que la population de joueurs de go avait augmenté rapidement. Cependant, après la fin de la série [en 2003], le nombre de joueurs a diminué en conséquence. Ces données montrent à quel point le manga est influent [sur la pratique du sport]."*

Hikaru no Go s'est écoulé à plus de 25 millions d'exemplaires, augmentant considérablement la popularité de ce jeu au Japon et à l'étranger, en particulier chez les jeunes enfants. D'un autre côté, HARADA Munehiko et SOGAWA Tsuneo mettent en avant que d'autres facteurs – en dehors des mangas – contribuent aussi à l'augmentation de la population sportive. Dans le cas de *Hikaru no Go*, par exemple, l'engouement pour le go chez les garçons a également été facilité par deux séries d'animation où la professionnelle de go UMEZAWA Yukari ("la plus belle joueuse de go du Japon") disposait d'une minute à la fin de chaque épisode pour expliquer aux enfants comment jouer au go.

Certaines personnes peuvent hésiter devant l'idée que le go soit considéré comme un sport. C'est, après tout, un jeu de stratégie. Mais au Japon, le fossé entre sports et jeux est souvent plus flou qu'en Occident. En outre, la plupart des gens ne considèrent probablement pas les jeux vidéo comme du sport, mais les sports électroniques seront inclus dans les épreuves des Jeux asiatiques de 2022 et il est même question de les inclure aux Jeux olympiques à l'avenir.

La présence d' UMEZAWA en tant que conseiller technique pour la version anime de *Hikaru no Go* a peut-être poussé plus de gens à s'intéresser à cette discipline, mais selon les recherches de HARADA Munehiko et SOGAWA Tsuneo, il est difficile d'utiliser efficacement les mangas pour populariser un sport en raison de l'incertitude qui entoure son succès. En d'autres termes, il existe certainement un lien entre les titres de mangas et la popularité de certains sports, mais ce phénomène est très difficile à prévoir.








Plusieurs études ont montré l'impact de Hikaru no go sur la pratique du jeu de go dans l'Archipel.

L'étude des deux enseignants de Waseda a été corroborée par des recherches menées par deux autres professeurs de la même université. Dans leur étude portant sur *"l'effet du manga sportif sur les enfants",* MANO Yoshiyuki et MIYAUCHI Takanori ont montré que, grâce à l'énorme succès de *Slam Dunk*, près de 900 000 jeunes ont commencé le basket au Japon entre 1990 et 1995. Les auteurs citent également une enquête NTT COM Research selon laquelle 80 % des écoliers du primaire interrogés aimaient le sport et le pratiquaient au moins 2-3 fois par semaine, tandis que seulement 20 % d'entre eux disaient ne pas l'aimer et ne le pratiquer que quelques fois par mois.

Un important fossé générationnel (pères vs enfants) a été mis en évidence concernant l'influence des mangas sur la pratique du sport. *"La plupart des personnes interrogées appartenant à la génération plus âgée ont admis que la lecture de mangas (en particulier des histoires de baseball) était un facteur décisif pour pratiquer un sport",* notent les deux professeurs. *"Cependant, leurs enfants expliquent que leurs choix sont fortement influencés par leur cercle d'amis proches et d'autres médias tels que la télévision. Ils ont également montré un intérêt pour les sports mineurs (comme la course cycliste, ou le handball) qui étaient absents chez leurs parents. Enfin, les deux générations ont convenu que l'influence des mangas était plus forte à un plus jeune âge (primaire et secondaire), mais qu'elle diminuait fortement au lycée et à l'université."*

GIANNI SIMONE

DÉCOUVERTE **L'aventure *Yakyû Shônen***

Si le base-ball occupe une telle place dans les mangas, il faut remonter le temps pour en saisir la raison.

L'histoire du manga sportif a officiellement commencé au milieu des années 1960, après les Jeux olympiques de Tôkyô, mais 20 ans auparavant, un homme avait déjà jeté les bases de l'énorme succès à venir de titres tels que *Kyojin no hoshi* [L'Etoile des Géants] (voir p. 4). Il s'agit de KATÔ Ken'ichi (1896-1975). Lorsque les gens évoquent "l'âge d'or" du manga, ils ne manquent pas de mentionner des artistes comme TEZUKA Osamu, FUJIKO Fujio et ISHINOMORI Shôtarô. Cependant, la plupart des amateurs ne connaissent pas KATÔ Ken'ichi, un homme perspicace et tourné vers l'avenir qui a d'abord nourri les compétences des artistes susmentionnés. Au cours de la seconde moitié des années 1940 et au début de la décennie suivante, le défunt rédacteur en chef était chargé de rassembler une formidable écurie de jeunes talents qui, pour certains d'entre eux, ont par la suite créé quelques-unes des œuvres les plus populaires de l'histoire du manga.

L'intérêt précoce de KATÔ pour les magazines pour enfants a commencé alors qu'il était encore instituteur dans sa ville natale de la préfecture d'Aomori, au nord de l'Archipel. Après avoir réalisé le potentiel de ce média en tant qu'outil de divertissement et d'éducation, il a d'abord créé un magazine scolaire. Puis il a déménagé dans la capitale au début des années 1920, a trouvé un emploi chez Kôdansha, l'un des principaux éditeurs, et est devenu rédacteur en chef de *Shônen Club* au moment où le magazine pour enfants peinait à trouver un lectorat stable. Il a immédiatement apporté plusieurs changements, notamment en incluant *Norakuro* de TAGAWA Suihô et d'autres mangas à succès. Cela a permis de propulser la diffusion du magazine, laquelle est passée de moins de 30 000 à 600 000 exemplaires.



En mai 1970, Shônen Magazine confie au célèbre illustrateur YOKOO *Tadanori le soin de réaliser son numéro du 31 mai, dans lequel il met en scène le héros de Kyojin no hoshi [L'étoile des géants].*

A la fin des années 1940, KATÔ Ken'ichi applique sa touche éditoriale magique à un magazine pour enfants encore plus réussi : *Manga Shônen*. Mais nous sommes ici pour parler d'un troisième projet qui, bien que de courte durée, a ouvert la voie à l'avènement ultérieur du manga sportif : *Yakyû Shônen,* le magazine du base-ball pour les jeunes. A la fin de la guerre du Pacifique, il a repris son travail chez Kôdansha, mais il a été la victime de la campagne de purge ordonnée par le quartier général des forces alliées (GHQ) basé au Japon. Avec la présence de son nom sur la liste des personnes interdites, il quitte Kôdansha et commence à travailler pour créer une nouvelle maison d'édition. Il fait appel à ses connaissances professionnelles et même à sa famille pour établir sa société chez lui. Sa femme est désignée comme responsable afin de permettre à l'activité de KATÔ de se développer sous le radar du GHQ. Ironiquement, il choisit le base-ball comme thème du nouveau magazine. Il ne connaissait absolument rien du sport américain, mais il estimait qu'un magazine sur ce thème avait des chances de réussir. Après tout, le GHQ faisait la promotion du base-ball comme activité physique saine.

Comme l'avait déclaré le général de division William Marquat, *"les Japonais aiment l'empereur et le base-ball, et nous utiliserons ces deux éléments pour les contrôler."* Et en effet, en 1946, alors que le pays était en ruines et que des millions de personnes n'avaient ni nourriture ni lieu de vie, le base-ball professionnel et la ligue intercollégiale de Tôkyô ont été autorisés à redémarrer.

Le général Marquat avait raison à propos de l'amour des Japonais pour le base-ball, ne serait-ce que parce que le divertissement sportif était l'une des très rares choses dont ils pouvaient se

réjouir. Les deux plus grandes stars de l'époque étaient la première base des Yomiuri Giants, KAWAKAMI Tetsuharu et le voltigeur des Tôkyô Flyers ÔSHITA Hiroshi. Le premier utilisait une batte rouge tandis que celle du second était peinte en bleu. Ils en faisaient bon usage, battant des records et remportant plusieurs titres de frappeurs. Les enfants les adoraient. Leur amour pour les deux stars était tel que lorsqu'ils allaient aux bains publics, une routine quotidienne à l'époque, ils voulaient tous utiliser les casiers numéro 16 et 3, respectivement le numéro de KAWAKAMI et celui d'ÔSHITA.

De nos jours, la télévision et même Internet sont si omniprésents que nous considérons l'image comme un élément naturel de notre quotidien, mais à la fin des années 1940, lorsque le téléviseur n'en était qu'à ses balbutiements, la simple lecture d'un article de magazine ou un poème sur les exploits de ces joueurs avait le pouvoir d'enflammer l'imagination des gens. *Yakyû Shônen* s'est justement appuyé sur cet engouement national à l'égard du baseball.

KATÔ Ken'ichi n'avait jamais vu un match de base-ball de sa vie, mais il pensait qu'il fallait toujours essayer de nouvelles choses. Il n'a donc pas perdu de temps pour acquérir une éducation sportive. Le stade de Kôrakuen, celui des Yomiuri Giants, était situé près de sa maison-bureau à Hongô, dans le centre de Tôkyô. Il a commencé à emmener ses enfants y jouer. Là, il les harcelait avec des questions afin d'apprendre les règles complexes du base-ball.

Il était peut-être un néophyte en sport, mais il était tout de même un rédacteur en chef de première classe et savait comment attirer les meilleurs talents dans son magazine. Une des plus grandes personnalités médiatiques de l'époque s'appelait SHIMURA Seijun, célèbre commentateur des matchs de base-ball à la radio publique japonaise, la NHK. KATÔ Ken'ichi l'a convaincu de travailler pour *Yakyû Shônen*. Ses commentaires transformés en articles sont devenus l'un des principaux arguments de vente du magazine. Par ailleurs, le manager des Giants, MIHARA Osamu, est devenu conseiller éditorial, se rendant souvent chez les KATÔ.

Yakyû Shônen a rapidement atteint un tirage de 400 000 exemplaires, un nombre stupéfiant compte tenu des circonstances et des moyens financiers limités avec lesquels il était produit. Une fois de plus, KATÔ Ken'ichi avait atteint le but qu'il s'était fixé depuis qu'il enseignait à Aomori et dans les magazines polycopiés qu'il autoproduisait : rendre les enfants heureux en publiant des articles de bonne qualité. Il avait parié sa vie et celle de sa famille (sa femme toujours compréhensive et ses sept enfants), réussissant ainsi un nouveau coup fracassant. Cependant, alors que le magazine enregistrait un énorme succès, KATÔ se montrait



Lancé en 1947 par KATÔ Ken'ichi, Yakyû Shônen est le premier magazine consacré au base-ball et à destination du jeune public.

insatisfait. Divertir les masses était certes une bonne chose, mais pour lui, un magazine devait être un moyen puissant d'éduquer les gens. Au nom de ce principe, il ne pouvait se contenter de publier des histoires de base-ball et des photos d'athlètes vedettes. À cet égard, sa vision et sa philosophie éditoriale n'avaient pas changé depuis qu'il avait travaillé chez Kôdansha. Pour lui, *Shônen Club* restait la référence à laquelle il fallait comparer tous les autres magazines. Il en est rapidement arrivé à la conclusion qu'il voulait créer un titre similaire.

A l'époque, il avait déjà 51 ans, mais la situation financière précaire de sa famille était la dernière de ses préoccupations. Comme il l'a écrit dans ses notes, *"dans le Japon actuel, les adultes vaincus par la guerre sont inutiles. Nous ne pouvons pas leur faire confiance pour reconstruire notre pays. Au lieu de cela, nos espoirs reposent sur nos enfants. Ce n'est qu'en les éduquant et en les inspirant que le Japon peut espérer rejoindre l'élite culturelle mondiale. Pour y parvenir, nous devons inculquer une fois de plus à nos enfants l'idée de la beauté : la beauté de l'art et la beauté de la science. Ce n'est qu'en aimant la beauté sous ses multiples formes que l'on peut développer un esprit fort et juste."*

KATÔ Ken'ichi a ainsi mis fin à *Yakyû Shônen* et s'est lancé dans une autre aventure. Le nouveau magazine, *Manga Shônen,* a fait ses débuts en décembre 1947, moins d'un an après le lancement de *Yakyû Shônen*. Il a continué sa publication jusqu'en 1955 pour un total de 101 numéros en huit ans.

Le nom du magazine, *Manga Shônen*, avait une double signification : d'un côté, les adolescents étaient son public cible ; de l'autre, des artistes en herbe de tout le pays ont été invités à envoyer leurs œuvres et les meilleures histoires ont été publiées dans le magazine. Ainsi, KATÔ Ken'ichi est devenu une sorte de père de nombreux jeunes artistes de mangas, et est née la légende de Tokiwasô, l'immeuble où vivaient beaucoup d'entre eux. Mais, comme on dit, c'est une autre histoire... **G. S.**

SUCCÈS ***Manga Shônen* marque des points**

En abandonnant *Yakyû Shônen* pour lancer son nouveau magazine *Manga Shônen*, KATÔ Ken'ichi ne tourne pas pour autant le dos au base-ball. Dès le premier numéro de sa nouvelle publication, en janvier 1948, la série qui ouvre le magazine de 38 pages s'intitule *Batto-kun* [Le p'tit batteur]. Sous la plume d'INOUE Kazuo, cette série raconte l'histoire de Batto Nagai dit Batto-kun, un collégien passionné de base-ball.

Si le manga met en avant la pratique de ce sport, il ne s'y cantonne pas uniquement. L'objectif de KATÔ est de *"permettre aux enfants japonais de grandir grâce à la lecture de* Manga Shônen*"*, comme il le rappelle dans le texte qu'il publie dans le n°1. Aussi encourage-t-il l'auteur de *Batto-kun* à explorer le quotidien du héros de ce récit avec sa famille et ses amis. Il voit dans la pratique du sport un excellent moyen d'éducation. C'est la raison pour laquelle INOUE Kazuo utilise les expériences de jeu pour offrir quelques leçons de comportement face à la victoire ou la défaite.

A l'époque, nous sommes loin des mangas qui paraîtront vingt ans plus tard dans lesquels les héros sont prêts à souffrir pour atteindre les sommets. Ici c'est le plaisir qui prévaut. Une approche qui correspond à l'esprit du moment après des années de guerre et de difficultés. Surtout que le base-ball est considéré comme une activité "démocratique" dans la mesure où chaque joueur est indépendant des autres. Une leçon importante pour KATÔ favorable à l'épanouissement des enfants.

ODAIRA NAMIHEI



Manga Shônen, mai 1948.



Batto-kun d'INOUE Kazuo, juin 1948.

collection Claude Leblanc

HIER Les JO de 1964 étaient à croquer

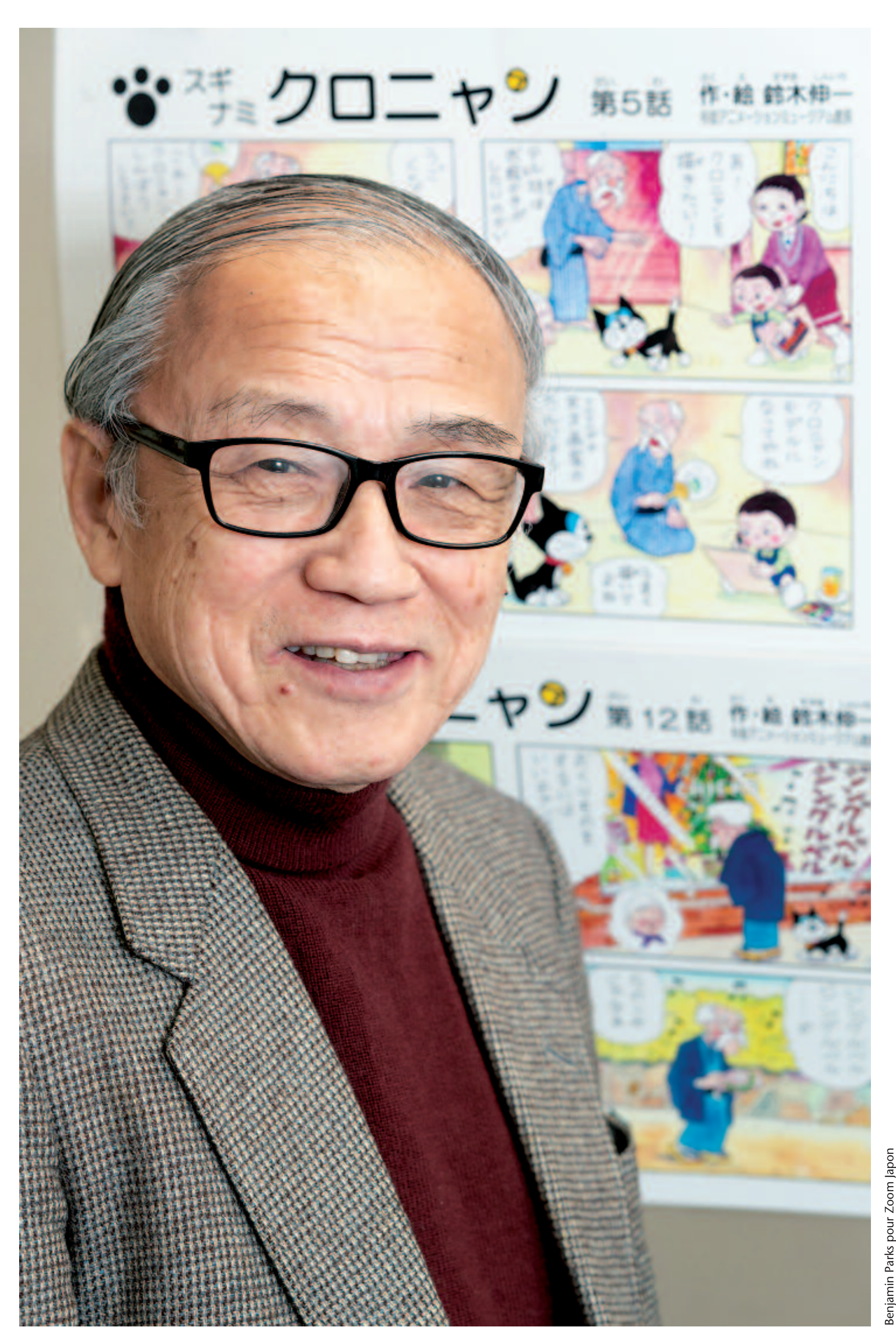
Témoin privilégié de la fièvre olympique, il y a 56 ans, SUZUKI Shin'ichi se souvient de l'époque.

Tôkyô va organiser, cette année, pour la seconde fois de son histoire, les Jeux olympiques (JO). L'occasion de se souvenir de l'engouement suscité par le premier rendez-vous, il y a près de 56 ans. Au début de l'année 1964, l'attente pour cet événement qui se déroulerait 10 mois plus tard était à son paroxysme. Elle ne se relâchera qu'à la fin des Jeux. Une situation due en grande partie à la mobilisation médiatique qui a impliqué tout le monde, des mauvais garçons aux intellectuels les plus en vue. Un certain nombre d'auteurs célèbres tels que MISHIMA Yukio et ÔE Kenzaburô, par exemple, ont couvert l'événement pour des quotidiens et des magazines. Mais tout le monde n'a pas considéré les JO de manière positive. En effet, plusieurs voix se sont montrées assez critiques à leur égard, parmi lesquelles ISHIKAWA Tatsuzô, le tout premier lauréat du prestigieux prix littéraire Akutagawa. Il était célèbre pour son esprit indépendant et souvent en contradiction avec la propagande d'Etat dans ses écrits. En 1938, par exemple, la revue *Chûo Kôron* l'avait envoyé en Chine pour couvrir la guerre et la prise de Nankin. Il en a rapporté *Ikiteiru heitai* [Soldats vivants], un roman si réaliste qu'il a été immédiatement interdit par les autorités et qu'ISHIKAWA a été arrêté en compagnie de quatre éditeurs pour *"avoir troublé la paix et l'ordre"*.

À propos des Jeux olympiques de 1964, il estime que *"ces Jeux ont dû coûter une fortune. Je me demande pourquoi tous les pays participants ont enduré un tel sacrifice financier, juste pour avoir le droit de participer à un événement sportif."* Cependant, son opinion s'est un peu adoucie pendant l'événement. En fin de compte, il a convenu que *"la guerre ne laisse que la mort et la haine dans son sillage, tandis que le sport a le pouvoir d'inspirer l'amour et l'amitié même lorsque vous vous retrouvez du côté des perdants"*.

Même le créateur de mangas et de films d'animation aujourd'hui âgé de 86 ans, SUZUKI Shin'ichi a été emporté par l'enthousiasme général. Au cours des 15 dernières années, il a dirigé le Suginami Animation Museum, à Tôkyô (voir *Zoom Japon* n°96, décembre 2019). En 1964, il avait 31 ans et était occupé à présider sa petite société d'animation, Studio Zero, et à travailler pour TEZUKA Osamu.

Né à Nagasaki en 1933, SUZUKI Shin'ichi a émigré avec sa famille en Mandchourie quand il était enfant et n'est revenu au Japon qu'après la guerre, en 1946. *"J'ai commencé à dessiner des mangas quand j'étais au lycée"*, se souvient-il. *"L'éditeur KATÔ Ken'ichi avait lancé un nouveau magazine appelé* Manga Shônen, *et des gens de tout le Japon avaient été invités à y contribuer. J'ai envoyé de nombreuses histoires et plusieurs d'entre elles ont été publiées. C'est à ce moment-là que j'ai commencé à penser que j'étais peut-être assez bon pour devenir mangaka professionnel."* Il déménagea dans la capitale en 1953. Après avoir passé trois mois chez des amis de sa famille, il reçut une invitation de TERADA Hiroo, un autre contributeur au magazine *Manga Shônen*, pour emménager à Tokiwasô, un immeuble où TERADA vivait avec leur idole d'enfance TEZUKA Osamu et deux autres jeunes mangakas qui signaient leurs œuvres sous le nom de FUJIKO



SUZUKI Shin'ichi avait 31 ans au moment des JO de Tôkyô en 1964.

Benjamin Parks pour Zoom Japon

Fujio, et qui allaient devenir les créateurs mondialement connus de *Doraemon*.

SUZUKI Shin'ichi a continué à faire des mangas tout en travaillant dans un studio de design, mais lorsque *Manga Shônen* a fait faillite, sa principale source de revenus liée à la bande dessinée s'est tarie et il a accepté une offre pour rejoindre Otogi Productions, le studio d'animation de YOKOYAMA Ryûichi où il a travaillé environ sept ans avant de fonder avec FUJIKO Fujio et d'autres mangakas, sa propre entreprise, Studio Zero.

"Nous ne produisions pas d'histoires sportives", raconte-t-il. *"Car pour réussir à produire un dessin animé* supokon *(voir p.5), il fallait être bon pour dessiner les muscles et autres détails physiques. Nos personnages, en comparaison, étaient beaucoup plus simples. J'étais pourtant un grand fan de base-ball. J'avais l'habitude de suivre les Nishitetsu Lions (aujourd'hui les Saitama Seibu Lions) qui ont remporté le championnat trois saisons d'affilée à la fin des années 1950. Otogi Productions avait une équipe de base-ball, mais nous étions tellement mauvais que nous perdions tout le temps. TERADA Hiroo et FUJIKO Fujio nous rejoignaient parfois. ISHINOMORI Shôtarô n'avait pas de chaussures de sport alors il jouait en* geta *(sabot japonais en bois) (rires). Nous étions désespérés. Seul TERADA était bon. Il était assez grand et avait joué au niveau semi-professionnel avant de devenir mangaka. Il a même créé quelques mangas de base-ball comme* Uniform No. 0 *ou* Sportsman Kintarô*, bien avant l'essor des mangas de sport"*, ajoute-t-il.

En 1964, SUZUKI vivait à Kamakura chez un ami et faisait chaque jour la navette pour Nakano, à Tokyo, où se trouvait le Studio Zero. *"Le relais de la flamme olympique est passé près du bâtiment où était installé le studio, le long d'Ôme Kaidô, l'une des principales artères de Tôkyô. J'ai vu à la fois le coureur de la flamme olympique et les avions à réaction lorsqu'ils ont survolé la capitale et ont dessiné les anneaux olympiques dans le ciel le jour de la cérémonie d'ouverture"*, confie-t-il.

"Comme la plupart des gens, j'ai été ravi par les Jeux olympiques même si, en dehors du base-ball, je n'étais pas un grand fan de sport. Je pense que je n'ai vu qu'une seule épreuve en direct. C'était un match de volley-ball. Plus que le sport lui-même, j'étais – eh bien, tout le monde était – heureux de vivre ces moments de passion collective. Tôkyô a beaucoup changé et est devenue la quintessence de la modernité. Bien sûr, tout n'était pas réussi. Beaucoup de gens portaient des masques non pas parce qu'ils avaient un rhume ou qu'ils voulaient se protéger des germes des autres ; c'était à cause de la poussière produite par tous les travaux de construction et de travaux publics en cours dans la ville. L'air était de mauvaise qualité, mais à cette époque, la plupart des gens étaient d'accord pour dire que malgré tout, c'était une amélioration. Nous voulions profiter du progrès. Après mon retour au Japon en 1946 et avoir été témoin de la destruction tout autour de Nagasaki, je ne pouvais qu'être optimiste pour l'avenir", déclare-t-il.

A cette époque, la plupart des ménages avaient acheté un téléviseur pour suivre les Jeux à la maison. Les JO étaient partout. *"Je me souviens que de nombreux magazines hebdomadaires et mensuels, comme* Manga Ô *publiaient des histoires liées au sport et des jeux pour les enfants sur le thème des Jeux olympiques. L'une des mangaka qui a le mieux présenté l'événement dans ces histoires est HASEGAWA Machiko. Son* yonkoma *(manga en quatre cases),* Sazae-san*, paraissait quotidiennement dans l'*Asahi Shimbun*. Elle pouvait donc faire des références opportunes à ce qui se passait à ce moment-là. Il y a une histoire, par exemple, où Namihei, le père de Sazae, ne se sent pas bien. Les autres membres de la famille minimisent son problème mais deviennent désespérés lorsque le téléviseur tombe en panne parce qu'ils craignent de ne pas pouvoir regarder la cérémonie d'ouverture. Dans cette histoire, la mangaka fait écho aux critiques qui pensaient que tout l'argent dépensé pour les Jeux olympiques aurait pu être utilisé à de meilleures fins"*, explique SUZUKI Shin'ichi.

"Dans une autre histoire (voir ci-contre), Namihei ivre s'inquiète du temps : la pluie constante pourrait ruiner la cérémonie d'ouverture du lendemain. Puis il lève les yeux vers le ciel nocturne et voit beaucoup d'étoiles, mais il est déçu quand il se rend compte que ce n'était qu'un drapeau américain." En effet, dans les mangas de HASEGAWA Machiko publiés à cette période, on trouve de nombreuses allusions aux conditions sociales de l'époque et à la manière dont les Jeux olympiques ont pu affecter et émouvoir les Japonais à cette période.

J. D.









A l'occasion des Jeux olympiques de 1964, la mangaka HASEGAWA Machiko en a profité pour croquer ses contemporains.

MANGA **Tous en tenue de sport**

A l'occasion de la sortie du tome 3 de *Full Drum,* manga consacré au rugby à XV, il nous est donné l'occasion de mettre en avant la politique éditoriale de Pika Edition en faveur du sport.



Profitant de la Coupe du monde de rugby qui s'est déroulée au Japon à l'automne dernier, l'éditeur a donc lancé une collection baptisée Sport Addict afin de montrer *"l'incroyable diversité des sports"* que le manga peut aborder. Il promet aux amateurs de sport la découverte de nouvelles disciplines dès cette année olympique. On trépigne d'impatience.

Full drum, de HAKOISHI *Tôru, trad. Lilian Lebrun, coll. Pika Shônen, Pika Edition, 7,50 €.*

LITTÉRATURE **Une nouvelle perle d'ASADA Jirô**



Parmi les écrivains japonais, ASADA Jirô est sans doute le plus grand romancier populaire. A la lecture de *L'Ombre d'une vie,* on comprend pourquoi les lecteurs nippons apprécient tant son œuvre qui les touche directement au cœur. A l'instar d'un KUROSAWA Akira au cinéma, l'auteur révèle au travers de son personnage, admis en soin intensif après un malaise le soir de son départ à la retraite, une sensibilité humaniste qui ne laisse personne indifférent. Bref, un grand moment de bonheur.

L'Ombre d'une vie (Omokage), de ASADA *Jirô, trad. par Jacques Lalloz, Philippe Picquier, 22 €.*

DOCUMENT **Pour l'amour des mangas**

Amoureux du papier, amateur de mangas, Pierre-Stéphane Proust collectionne et aime partager ses passions. Au travers de cet ouvrage richement illustré, il offre un panorama assez complet sur le manga de ses origines à 1945. Une approche documentée qui permettra aux curieux de découvrir la richesse de ce mode d'expression. On y trouve bien évidemment des références aux maîtres des estampes qui ont été les précurseurs, mais également à des artistes occidentaux comme Georges Ferdinand Bigot qui ont eu une influence non négligeable sur l'émergence du manga dans la presse japonaise. Seul regret, la diffusion limitée de cet ouvrage disponible sur le site de l'auteur.



La Fabuleuse histoire des mangas, de Pierre-Stéphane Proust, 19,90 €. Pour commander : ww.artpostal.com

NIHONGOTHÈQUE

Manzaishi

Lorsque je rentre au Japon, j'apprécie le fait de comprendre sans aucun effort la langue du pays. Rien que de regarder la télé devient ainsi un moment agréable, comme ce fut le cas lors de mes vacances de Noël passées chez mes parents. Je ne connais plus, bien sûr, toutes les vedettes de la télé. J'ai été surtout surprise par le nombre de jeunes humoristes. Il s'agit de *manzaishi*, comédiens souvent en duo, qui présentent des scènes de *manzai*, des dialogues humoristiques contemporains. Il existe aujourd'hui une compétition annuelle baptisée M-1 Grand Prix, une sorte de Star Academy pour les humoristes. Une fois que les *manzaishi* deviennent populaires, on les voit partout, des émissions de variété au journal télévisé, sans oublier les publicités. Ce fut problématique pour moi qui n'ai pas suivi les dernières tendances. Je comprenais leurs paroles mais pas leurs codes car, contrairement à leurs homologues français qui s'intéressent à la société ou aux clichés, les *manzaishi* préfèrent miser sur l'absurde pour trouver des répliques cultes. Vivant en France, à force de tomber quotidiennement sur Fabrice Éboué ou Nora Hamzawi à la télé, je dois sûrement être vaccinée contre les blagues nipponnes. D'ailleurs, j'ai été surprise lorsqu'une copine tokyoïte m'a montré sur Netflix le stand-up de Gad Elmaleh sous-titré en japonais ! Ayant connu la France dans sa jeunesse, elle rigole seule de ce one-man-show devant ses deux enfants, brillants étudiants, qui, eux, s'éclatent avec un manga. Il y a aussi des *manzaishi* qui sortent du petit écran et réussissent dans d'autres domaines à l'instar de KITANO Takeshi, devenu un des réalisateurs habitués du festival de Cannes, ou de MATAKICHI Naoki, le lauréat du prix Akutagawa 2015, équivalent du prix Goncourt. Certains politiques sont également issus de la scène comique. La place des *manzaishi* n'a pas de limite. Cet été, vous verrez ceux qui incarnent les relayeurs de la Flamme olympique. Sans blague !



KOGA RITSUKO

BOKKO Chan

Recueil de nouvelles du célèbre auteur HOSHI Shinichi traduit pour la 1ère fois en français.

A l'occasion de cette publication, OMAKE Book et ZOOM Japon vous offre une nouvelle à :



« Prenez un zeste d'humour, une poignée de Black Mirror, *une pincée de* La Quatrième Dimension, *et mélangez le tout dans un haiku. Vous obtiendrez ainsi une nouvelle courte de Shinichi* HOSHI*... »*



Cinquante SUPERBES HISTOIRES DU MAÎTRE INCONTESTÉ de la micro-nouvelle !

Découvrez l'incroyable univers de Shinichi HOSHI (1926-1997), l'un des auteurs japonais contemporains les plus populaires et toujours resté inédit ! Avec ses trente-deux millions de livres vendus dans son pays, il est le maître incontesté du genre « Short-Short » (nouvelle courte). Il en a publié plus de mille !
La particularité de ses histoires est leur chute, toujours surprenante et inattendue. Son ouvrage le plus célèbre, *Bokko-chan,* recueille cinquante micronouvelles qui témoignent parfaitement de son incroyable ingéniosité...

***Bokko-chan* de Shinichi HOSHI (304 pages, 14,90 €)**
Disponible à partir du 30 janvier 2020 dans toutes les bonnes librairies ou sur http://omakebooks.com

UNE NOUVELLE COMPLÈTE OFFERTE

BOKKO CHAN

SHINICHI HOSHI

星新一
ボッコちゃん

omaké books

supplément détachable numéro 97 ZOOM JAPON

« S.O.S ! S.O.S ! »

D'innombrables étoiles scintillent toujours superbement dans ce cosmos habituellement si silencieux. Mais ce calme dans lequel je baigne généralement vient d'être perturbé par la réception d'un message de détresse, faible et lointain. Toujours à mon poste de contrôle à l'intérieur de mon petit vaisseau, j'active mes réacteurs et trace aussitôt en direction de l'appel. La teneur du message ne laisse planer aucun doute. Quelqu'un en grande difficulté est en train de lutter contre la peur et la solitude en attendant que quelqu'un intercepte son appel.

Je suis sauveteur spationaute et lorsque je reçois un S.O.S, mon rôle est d'agir au plus vite, parfois au péril de ma propre vie, pour porter secours à autrui. Sur mon uniforme, ce ne sont pas cinquante lucioles décoratives qui brillent au niveau du cœur, mais bien davantage. Ces lucioles représentent les cinquante sauvetages réussis jusqu'à aujourd'hui. Toutefois, n'allez pas croire que j'exerce ce métier pour collectionner les médailles. C'est en parcourant l'immensité du cosmos que l'on prend réellement conscience du miracle de l'existence et de l'extrême fragilité de la vie humaine sur Terre. La récolte de médailles n'a donc aucun intérêt à mes yeux. Si j'ai accepté d'exercer ce métier dangereux et m'empêchant de vivre auprès des miens sur Terre, c'est justement parce que mon cœur brûle d'un amour in-

adresse plus précise si je veux qu'on trinque un bon coup !

- Le building 302... »

Mon vaisseau n'est plus qu'à quelques mètres du sien. À cette distance, si nous avions été sur Terre, il aurait même pu m'entendre l'appeler. Je pianote du mieux que je peux sur une tripotée de boutons sur mon tableau de bord, de façon à stopper mon appareil à côté du sien.

« Voilà, je suis juste à côté ! Tu tiens bon là-dedans ? Au fait, je ne t'ai même pas demandé comment tu t'appelais ! »

Je tente d'entretenir le dialogue, tout en enfilant ma combinaison spatiale au plus vite. Un chuchotement inaudible me parvient au moment où je m'apprête à enfiler mon casque d'astronaute.

« Quoi ? Je n'ai pas bien entendu ! Tu veux bien répéter ? »

Il répète. Cette fois, bien que sa voix soit des plus faibles, j'ai parfaitement compris. Je repose finalement mon casque et me sers un verre d'eau de vie. Je n'ai finalement plus qu'à attendre quelques minutes que le froid fasse son œuvre et emporte ce naufragé dans un sommeil irréversible. Ensuite, je n'aurai qu'à remorquer son vaisseau abîmé vers la Terre. Tant pis, ma cinquante-et-unième luciole peut bien attendre encore un peu. Au diable humanisme, chauvinisme et autre patriotisme ! Je vous le demande. Qui serait assez bête pour secourir celui qui a jadis osé poser ses mains sur votre femme ?

Shinichi Hoshi
Édité par Omaké Books
Traduit par Florent Gorges

croire que je croiserais la route d'un Tokyoïte ici, au beau milieu de l'univers ? Si c'étaient les Dieux qui voulaient que nous nous rencontrions, alors je devais vraiment aller au bout de cette mission ! Le sachant originaire de Tokyo, il m'était désormais facile de trouver des sujets de conversation.
« Ça me fait super plaisir de savoir que je vais pouvoir te ramener à Tokyo ! Quand on sera rentrés, tu pourras venir boire un coup chez moi, si tu veux ! Et ensuite, ce sera à moi d'aller boire un coup chez toi ! D'ailleurs, où habites-tu ?
- District A..
- Je connais ! Moi, je suis dans le District B. On n'habite donc pas si loin l'un de l'autre. Ça sera plus pratique pour se rendre visite, pas vrai ? »
Ça y est ! Je suis désormais suffisamment proche pour distinguer son vaisseau endommagé à l'œil nu.
« Hé ! Bonne nouvelle ! Je te vois ! J'y suis presque ! »
Je corrige subtilement ma trajectoire et continue de me rapprocher avec la plus grande prudence. L'homme n'a toujours pas réagi à ma précédente remarque. Alors je le relance.
« Hé ! Réveille-toi ! »
Toujours aucune réponse. Se serait-il endormi ? Paniqué, j'insiste de plus belle. Deux fois, trois fois...
« Oui... », finit-il par prononcer.
Que je suis rassuré, il est encore vivant ! Mais sa voix est à la limite du perceptible. Au moindre temps mort de ma part, il est clair que son cerveau finira par lâcher prise. Et là, il ne se réveillera plus. Il doit donc parler ! Parler ! Dire quelque chose ! N'importe quoi !
« Et où habites-tu dans le District A ? Parce qu'il me faudra bien une

commensurable pour mon prochain. Sauveteur spationaute, c'est le plus beau métier de l'univers.

« Tiens bon ! Je suis en chemin ! J'arrive à ton secours ! »
En guise de réponse, j'entends une voix visiblement rassurée...
« Oh merci ! Seul, je suis fichu ! Vous allez vraiment venir me sauver ?
- Bien sûr, je suis sauveteur ! Que vous est-il arrivé ?
- C'est à cause de ces fichues pluies de météorites ! Je m'en suis pris une sur le coin du nez ! Faites attention, il y en a partout...
- Entendu ! »
Je prends effectivement toutes les précautions nécessaires afin d'éviter les immenses rochers qui se mettent en travers de ma trajectoire. Je dois néanmoins assumer quelques risques, car dans mon métier, je ne sais que trop bien combien chaque seconde compte. Malgré un chemin très encombré, j'accélère.
« Ça va ? Tu penses pouvoir tenir encore combien de temps ?
- Je... J'ai suffisamment d'oxygène, mais mon régulateur de température est endommagé. Il fait terriblement froid dans mon vaisseau. J'ai envie de dormir...
- Non, ne t'endors surtout pas ! Tu gèlerais sur place ! Tu dois absolument rester éveillé ! », lui répondis-je en espérant l'encourager.
- Malheureusement, mon radar m'avertit de la présence d'une nouvelle ceinture de météorites, m'obligeant aussitôt à ralentir ma vitesse. La route vers ce naufragé de l'espace s'annonce plus longue que prévu et je vais devoir, coûte que coûte, tenter de le maintenir éveillé. Allez, trouve de quoi alimenter une discussion, vite ! Parle-lui jusqu'à ce que tu l'aies rejoint !

« Eh ! Tu viens de quelle planète au fait ?
- De la Terre…, me répond-il.
- Vraiment ? Moi aussi ! Je ne sais pas ce que tu en penses, mais pour l'instant, je n'ai pas encore trouvé d'astre plus confortable que notre bonne vieille planète bleue, pas toi ? Tu as déjà visité les colonies sur Mars et Vénus ? Moi oui ! Et franchement, les colons, je les plains ! Pareil pour ceux qui vivent dans les bases lunaires ! Tiens bon, je vais te sortir de là ! », lui dis-je d'une voix emplie de nostalgie pour notre planète commune.
Mon amour pour les Terriens s'était évidemment exprimé, mais je tiens à préciser que je procède toujours à mes sauvetages avec la même rigueur, quelle que soit l'origine des gens implorant qu'on les aide. Cependant, ayant grandi sur Terre, n'est-il pas logique que j'éprouve davantage de proximité envers un autre Terrien ? Peut-on parler de patriotisme à l'échelle planétaire ? Quoi qu'il en soit, je me suis déjà juré de lui sauver la vie…
« Ah, toi aussi ?, finit-il par me répondre. Cette bonne vieille Terre… Tu crois qu'on pourra y retourner bientôt ? Qu'on reverra la verdure de ses montagnes et le bleu de ses océans ? »
Parfait ! Il a prononcé des phrases entières. Je dois poursuivre le dialogue et l'inciter à rester éveillé.
« Bien sûr qu'on les reverra ! Mais tu dois tout faire pour ne pas t'endormir jusqu'à ce que j'arrive, compris ? »
Malheureusement, le seul son qui sort de mes enceintes n'est pas un mot, mais un bruit qui ressemble à un profond bâillement. Allez ! Nourris la conversation ! Trouve des questions faciles à répondre !
« Et sinon, tu viens de quel coin sur Terre ?
- Du Japon…, me répondit-il d'une voix exténuée.

- Comment ? Du Japon ? Moi aussi ! »
D'un coup, l'homme vient de décupler mon excitation. Bien entendu, je n'ai jamais opéré la moindre distinction entre les humains et encore moins selon des critères aussi futiles que leurs origines géographiques ou ethniques. Mais en apprenant qu'il venait du Japon, j'ai évidemment ressenti une profonde connexion avec lui. Du chauvinisme primaire, sûrement.
Je slalome toujours entre les astéroïdes. La distance qui nous sépare se réduit peu à peu. La concentration extrême dont je dois faire preuve pour manœuvrer mon vaisseau ne doit cependant pas me faire oublier de discuter avec lui.
« Le Japon, quel bel endroit, hein ? Allez, tiens bon ! Dans mon vaisseau, j'ai même de la nourriture du pays ! Dans quelques minutes, on pourra les déguster ensemble ! Qu'en dis-tu ? Je ne suis plus très loin…
- Oui… »
Sa voix trahit toujours une extrême fatigue.
« Eh ! Tu n'as pas envie de revoir le Japon ? Notre mont Fuji, si majestueux ! Nos cerisiers dont la floraison au printemps nous rend si fiers ! Et nos montagnes qui semblent s'embraser lorsque l'automne les habille de ses belles couleurs ? »
Peu importe le sujet, je dois maintenir son cerveau éveillé ! Il doit parler !
« Oui…
- Allez mon vieux, parle ! Fais un effort ! Dis-moi d'où tu viens au Japon ?
- To… kyo… »
Il s'exprime avec de plus en plus de difficulté.
« Ha ha ! Figure-toi que je suis moi aussi de Tokyo ! »
J'étais franchement stupéfait par cette troisième coïncidence. Qui aurait pu

CINÉMA Eternelle et exquise Kiki Kirin

Dernier film de l'actrice fétiche de KORE-EDA, *Dans un jardin qu'on dirait éternel* est un chef-d'œuvre sensible et émouvant.

Lorsque le film d'ÔMORI Tatsushi est sorti au Japon à l'automne 2018, l'immense actrice KIKI Kirin qui y incarne un rôle central venait de s'éteindre. *Dans un jardin qu'on dirait éternel* est donc le dernier long métrage tourné par celle que l'on a découverte en France dans les œuvres de KORE-EDA Hirokazu puis dans les fameux *Délices de Tokyo* de KAWASE Naomi. Et si l'on ne peut que regretter sa disparition en 2018, on se console en se disant que son rôle dans le long métrage d'ÔMORI nous en laisse une très belle impression.

A l'instar d'un autre acteur culte ATSUMI Kiyoshi disparu prématurément en 1996, KIKI Kirin est bien plus qu'une actrice. C'est un personnage dont les Japonais se sentent proches et dont ils apprécient la philosophie de vie. En témoignent ses écrits qui figuraient encore à la fin de l'année dernière en tête des meilleures ventes de livres dans l'Archipel. Aussi sa participation dans ce film qui raconte l'initiation à l'art de la cérémonie du thé s'inscrit dans cette volonté de transmettre le flambeau. Interrogée sur sa motivation à jouer le rôle de celle qui va enseigner cet art à deux jeunes femmes Noriko et Michiko interprétées avec brio par KUROKI Haru et TABE Mikako, KIKI Kirin expliquait justement qu'elle voulait tourner avec la jeune KUROKI par désir de passer le relais à la jeune génération.

La thématique de *Dans un jardin qu'on dirait éternel* se prête merveilleusement bien à cette mission. Et l'on sent à mesure que l'histoire se déroule que l'actrice parvient à l'objectif qu'elle s'était fixé . Jouant à la fois sur une certaine rudesse et sur une réelle tendresse, elle incarne parfaitement son rôle de professeur exigeante et sensible à la fois. On comprend qu'il n'est pas toujours facile de faire passer les traditions, surtout quand celles-ci ne se fondent pas uniquement sur un savoir-faire. Il existe bien une technique dans la cérémonie de thé, mais le plus important repose sur le moment où celle-ci se déroule. Savoir capter l'instant, être sensible au passage du temps, saisir le moment opportun exigent une sensibilité extrême. A travers la manière dont Noriko et Michiko abordent cet enseignement et le rapport qui s'établit entre les trois femmes, cette complexité apparaît. Cela donne au film une grande intensité et une beauté qu'on ne peut qu'apprécier. Merci KIKI Kirin.

GABRIEL BERNARD


Art House



RÉFÉRENCE

DANS UN JARDIN QU'ON DIRAIT ÉTERNEL (NICHI NICHI KORE KÔJITSU), de ÔMORI Tatsushi. 2018, 100mn, couleurs. Avec KIKI Kirin, KUROKI Haru, TABE Mikako. En salles le 1er avril 2020.

LIVRE Ces chats qui nous fascinent tant

Amateurs de photographie, amoureux des chats et curieux du Japon en ont pour leur argent grâce à *Neko Project*.

Peut-on imaginer se rendre au Japon sans voir de chat *(neko)* ? Autant a-t-on plus de chance de croiser un rat qu'un matou dans les rues de Paris, autant les rues japonaises sont un territoire que les félins occupent si souvent qu'on finit par ne plus prêter attention à leur présence. Et pourtant, ils sont bien là, membres à part entière de la société japonaise, au point que des écrivains, des mangakas, des artistes en ont fait les témoins de notre monde. En partant de ce constat, Sophie Cavaliero a choisi de monter son *Neko Project* en faisant appel à des photographes japonais afin qu'ils témoignent de cette incroyable présence féline. D'ailleurs, il est intéressant de noter que la directrice artistique de ce projet débute son introduction avec un extrait du roman *Je suis un chat* signé NATSUME Sôseki dans lequel l'auteur prend le point de vue du chat pour décrire l'univers qui l'entoure.

Connaissant l'intérêt des Japonais pour les chats, Sophie Cavaliero n'a pas eu grand mal à convaincre 87 photographes à participer, *"formant ainsi une proposition photographique de qualité, offrant une vision variée et passionnante de notre monde"*. Le livre tiré de ce projet est un must pour les amateurs de photographie, les amoureux des chats et les curieux du Japon. Les éditions iKi ont réalisé un travail remarquable en terme de qualité de reproduction, ce qui assure un véritable plaisir lorsqu'on feuillette l'ouvrage. On est transporté dans des ambiances diverses, comme celle de la maison de *geisha*, à Kyôto, que le photographe OGINO Naoyuki dévoile au travers de Koyuki, une petite chatte couleur neige ; ou comme celle des rues sombres de la capitale sous le regard de NAKAFUJI Takehiko. Ce dernier qui utilise le noir et blanc pour traquer les félins dans les ruelles de Tôkyô donne un point de vue très différent. Dans ses clichés aux contrastes très marqués qui rappellent ceux du génial MORIYAMA Daidô, le chat n'est plus le centre de l'attention comme c'était le cas à Kyôto. S'il semble parfois invisible, il n'en est pas moins là, observant nos faits et gestes comme des caméras de vidéosurveillance.



© SHINTANI Yuki / Neko Projet / iKi 2019

Ce magnifique ouvrage invite aussi à la réflexion à l'instar du *Chat aux sept vies* de SHIRAKAWA Gin. Ce manga publié aux éditions Glénat peut se lire dans le prolongement de *Neko Project* dans la mesure où ils partagent la vedette avec les personnages humains. Ce récit fait la part belle aux chats errants si nombreux dans les cités de l'Archipel, avec une belle sensibilité. On part avec plaisir à la rencontre de Nanao et Machi qui doivent survivre dans un univers hostile, mais montrent une force de caractère finalement très humaine.



ODAIRA NAMIHEI

RÉFÉRENCES

NEKO PROJECT, sous la direction de Sophie Cavaliero, Ed.iKi, 35 €. www.iki-editions.com

LE CHAT AUX SEPT VIES (GOJÛSSENCHI NO ISSHÔ), de SHIRAKAWA Gin, trad.par Djamel Rabahi, Ed. Glénat, 7,60 €.

Salon Mondial du tourisme

Paris

12 > 15 MARS 2020

PORTE DE VERSAILLES

A la découverte de votre prochaine destination

2 entrées GRATUITES*

à télécharger sur **invitationtourisme.com** avec le code ci-dessous, ou venez directement sur le salon avec ce document afin d'obtenir une invitation définitive sur place.

Code invitation :

FAPRESM

Gagnez du temps en téléchargeant vos invitations avec le code **FAPRESM**

Ou présentez-vous aux bornes d'accueil du salon munis de ce coupon pour obtenir votre entrée.

* Ceci n'est pas un titre d'accès. Vos invitations sont à télécharger sur invitationtourisme.com ou à retirer aux bornes d'accueil du salon Mondial du tourisme 2020. COMEXPOSIUM, 70 avenue du Général de Gaulle - 92058 Paris La Défense cedex - France - S.A.S. au capital de 60 000 000 € - 316 780 519 RCS NANTERRE - N°TVA FR 74 316 780 519.

salons-du-tourisme.com



















VISITE Autopsie du design *made in Japan*

Une exposition indispensable à voir dans le magnifique musée 21_21 Design Sight conçu par ANDÔ Tadao.

C'est à partir du début des années 2000 que Roppongi, au cœur de Tôkyô, s'est donné une nouvelle image que celle de quartier branché attirant célébrités et étrangers. Suite au projet de sa rurbanisation initié en 1995, il est devenu le véritable cœur de la capitale, grâce non seulement à l'implantation de vastes complexes commerciaux, comme Roppongi Hills, qui accueillent de nombreuses entreprises, mais aussi à l'installation de musées importants tel que le Centre national des Arts de Tôkyô. On peut aussi citer 21_21 Design Sight, le premier lieu dédié au design. Ouvert en 2007, il se situe discrètement dans le jardin du complexe Tokyo Midtown (voir *Zoom Japon* n° 59, avril 2016).

Jusqu'au 8 mars, il propose une exposition exceptionnelle rassemblant le travail de 26 personnalités de premier plan dans les domaines du design, de l'architecture ou de l'art contemporain, tous membres du collectif Japan Design Committee, fondé en 1953 afin de mettre en lumière le rôle du design. Sous le titre *Secret Source of Inspiration : Designer's Hidden Sketches and Mockups,* elle ne présente pas les œuvres finales, mais invite les visiteurs à découvrir le travail d'élaboration que ces créateurs ont mené auparavant.

A l'entrée, nous sommes accueillis par des affiches anciennes qui ont marqué chacune leur époque.



Situé au cœur de la capitale, 21_21 Design Sight est le premier lieu dédié au design.

KOGA Ritsuko pour Zoom Japon

L'histoire du collectif et les noms d'anciens membres comme l'architecte TANGE Kenzô, le légendaire OKAMOTO Tarô ou encore MIYAKE Issey. Dans la salle adjacente, des vidéos permettent de saisir comment et où ces artistes réalisent leurs œuvres. Après cette mise en bouche de 10 minutes, on passe à "table" dans la salle principale où des tables-vitrines parfaitement alignées abritent des carnets et des maquettes de ces 26 créateurs de renom. C'est une occasion unique de voir de près le processus de création de produits ou de visuels connus. Le coin le plus familier pour beaucoup est sans doute celui de MATSUNAGA Shin. Il nous donne accès à ses nombreux travaux dont l'étude du logo de Bandai, ainsi qu'au graphisme du paquet de *Gitanes Blondes* qu'il a réalisé, en 1996, pour le marché français.

Les visiteurs prennent le temps d'apprécier un trait, un mot ou une forme qui leur parlent, et de créer des liens avec l'esprit des maîtres. La plupart d'entre eux semblent être de jeunes créateurs ou des étudiants en arts. Comme le commissaire de l'exposition TAGAWA Kinya, ingénieur design, l'a souhaité, ils sont là avec le désir de prendre la succession de ce monde créatif. L'exposition est accessible même aux néophytes. Le "design" n'a jamais été si proche de nous. L'exposition nous permet de réfléchir aux produis du quotidien à partir du point de vue des créateurs. Si Tokyo Midtown a pour ambition d'être un concentré de la créativité nippone et de donner un nouveau dynamisme à Tôkyô, 21_21 Design Sight lui montre le chemin à chaque exposition organisée, dont celle-ci qui est absolument essentielle.

KOGA RITSUKO

INFORMATIONS PRATIQUES

JAPAN DESIGN COMMITTEE (MARUHI) : SECRET SOURCE OF INSPIRATION : DESIGNER'S HIDDEN SKETCHES AND MOCKUPS, jusqu'au 8 mars. 1 200¥ (TR 800¥ et 500¥).

21_21 DESIGN SIGHT, 9-7-6 Akasaka, Minato-ku, Tôkyô. www.2121designsight.jp/en



ZOOM Japon est publié par les éditions Ilyfunet
12 rue de Nancy 75010 Paris, France
Tel: +33 (0)1 4700 1133
Fax: +33 (0)1 4700 4428
www.zoomjapon.info
courrier@zoomjapon.info
Dépôt légal : à parution.
ISSN : 2108-4483
Imprimé en France

Imprimé sur du papier issu de forêts durablement gérées 100% PEFC sans fibre recyclée fabriqué en Suède.





Responsable de la publication :
Dan Béraud

Contact publicité :
pub@zoomjapon.info

Ont participé à ce numéro :
Odaira Namihei
Gabriel Bernard
Koga Ritusko
Eric Rechsteiner
Jean Derome
Gianni Simone
Sekiguchi Ryôko
Benjamin Parks
Steve John Powell
Angeles Marin Cabello

Takachi Yoshiyuki
Kashio Gaku
Taniguchi Takako
Masuko Miho
Ichikawa Chiho
Etori Shoko
Niitsu Mika
Noémie Carrara
Ozawa Kimié

Marie Varéon (maquette)

Abonnement

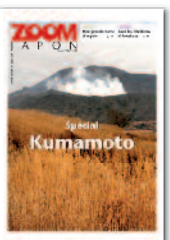
En ligne **www.zoomjapon.info**



Envoi en France
10 numéros / an
+ Club ZOOM

Union européenne et Suisse 42 €
Autres 56 €





















Archive : 3 € / numéro (envoi en France)

Vous souhaitez **recevoir chaque mois un exemplaire** de ZOOM Japon, alors abonnez-vous en ligne. En vous abonnant à ZOOM Japon, vous devenez automatiquement **membre du Club ZOOM**. Cela vous permet de participer **chaque mois à un tirage au sort** qui vous donnera la possibilité de gagner des livres, des DVD, des invitations à des spectacles et bien d'autres choses.

Actuellement, pour toutes demandes d'abonnement ou de réabonnement, une paire de baguettes sera **offerte**.
- Avec son étui en carton signé *ZOOM Japon*
- Fabriquées au Japon
- Teintes avec la laque Urushi de la préfecture de Kagawa
- Bois : cèdre Hinoki de la préfecture de Fukui
- Réutilisables
- Possibilité de choisir une couleur au choix





Cadeau du mois

Ce mois-ci, le Club ZOOM vous propose de gagner un livre-manga : le trosième volume de l'anthologie **Yoshiharu TSUGE**
LE MARAIS (OEUVRES 1965-1966) (CORNELIUS.FR)
Pour participer au tirage au sort, envoyez nous par mail votre avis sur le dossier du mois ainsi que votre numéro d'abonné.
Tous les nouveaux abonnés peuvent participer.
Jusqu'au 29 février 2020.

GOÛT Le vegan à la mode nippone

Des chefs japonais s'investissent dans la mise en valeur de ce qu'ils considèrent comme "une nouvelle cuisine".



Spaghetti à la bolognese végane comme on peut les déguster dans le restaurant Faro.

Au Japon où le terme "vegan" ne fait que timidement son apparition, les restaurants de cuisine végane ne sont pas encore très nombreux. On peut en trouver quelques-uns à Tôkyô et à Kyôto, où les touristes étrangers se concentrent, notamment des cafés veggie, des échoppes de burgers vegan, ou même des *râmen* vegan. Or, ce qui est singulier dans l'Archipel, c'est que le vegan n'est pas seulement limité aux plats composés que l'on mange sur le pouce : une cuisine végane de haut niveau commence à s'y distinguer.

Faro, restaurant de luxe tenu par la fameuse marque de cosmétique Shiseidô, situé dans le quartier chic de Ginza, en est un exemple. NODA Kôtarô, chef exécutif du lieu depuis un an, propose un menu "gastronomie italienne végane". Il est également à la tête d'un restaurant à Rome, le Bistrot 64, étoilé depuis quelques années. Dans ce pays où "les chefs étrangers de cuisine italienne" ont plus de mal à se faire reconnaître, il a réussi à convaincre aussi bien le palais des clients romains qu'internationaux. Le goût de son succès à peine savouré, il s'est lancé un nouveau défi : celui de faire reconnaître la cuisine végane dans son pays d'origine. L'entreprise était d'autant plus difficile que les habitués du restaurant Shiseidô ont dû, au début, être désorientés par le changement drastique du lieu.

Dans son restaurant, on peut vraiment s'étonner des potentialités de la cuisine végane. Expérimenter cette cuisine, où les légumes sont à l'honneur, vaut largement le coup, même si on n'est pas soi-même vegan. Le plat principal servi en automne, un gros navet entier cuit à l'étouffée dans une croûte épicée, qui parfume et sale délicatement la racine au cours de la cuisson, est d'une telle palette de goûts que l'on a envie de ne le remplacer par aucune autre viande.

Le chef raconte avoir découvert une variété très riche de légumes depuis son retour au Japon. Son restaurant met aussi en avant les produits du terroir japonais, et il affirme que la cuisine végane comme *"moyen d'expression"* est tout à fait appropriée pour les sublimer. Pour apporter des nuances subtiles aux goûts, il recherche différentes méthodes de fermentation, ou des combinaisons d'ingrédients contenants naturellement des acides aminés… Ce qui est intéressant, dans ce restaurant, est que le même plat se retrouve en version "vegan" et "non vegan", ce qui offre la possibilité de les comparer. Son plat signature, "les spaghettis-pommes de terre", peut ainsi être dégusté en deux versions : c'est comme regarder une même scène peinte à l'huile et à l'acrylique.

YONEZAWA Fumio, ancien sous-chef au Jean-Georges, un restaurant triplement étoilé à New York, et actuellement chef exécutif du restaurant The Burn à Aoyama, vient de publier un livre de 90 recettes véganes. Elles ont l'air succulentes, même pour ceux qui sont simplement amateurs de bons fruits et légumes : avocat grillé à la sauce chimichurri, salade de pêche et citronnelle, chou-fleur frit accompagné d'une sauce tahini et lavande,

asperges blanches confites et frites et poudre de piment d'Espelette… On peut également y lire le devant de la scène culinaire new-yorkaise, pas aussi connue qu'elle devrait l'être. Il est vrai que dans ces recettes se reflète le dynamisme de la métropole, qui fait allègrement se rencontrer les cultures culinaires d'Amérique latine, asiatiques, arabes…
Ce livre est publié chez un éditeur dont le lectorat est principalement professionnel, même si les recettes sont tout à fait réalisables par des amateurs. La rédactrice de la maison d'édition assure qu'il peut être utile aux nombreux cuisiniers qui voudraient se mettre à la cuisine végane sans savoir par quoi commencer. Les recettes sont en effet truffées d'astuces, comme enduire les carottes de jus d'orange et de citron avant de les rôtir, mais aussi concernant l'utilisation de différentes variétés de vinaigres et d'agrumes, ou la préparation de la purée d'olive noire, du jus d'oignons grillés… On comprend aisément comment donner trois dimensions, de la profondeur aux goûts.
Bien que véganes, ces deux cuisines sont très différentes. L'une, sophistiquée, discrète et élégante, l'autre, joyeuse, vivide et riche en contrastes… Le chef NODA remarque qu'il est intéressant de voir à travers le livre de son confrère YONEZAWA comment la cuisine végane, en s'inspirant d'abord de la cuisine européenne, a réalisé sa propre évolution. La cuisine végane n'est plus unique, comme ceux qui ne le sont pas ont tendance à le croire, elle est plurielle, et s'étend en ramifications diverses selon les pays et les cultures…
D'ailleurs, ni l'un ni l'autre n'est vegan. Les deux chefs assurent que ce n'est pas pour inciter les gens à se convertir au véganisme, mais pour faire découvrir une "nouvelle cuisine". NODA Kôtarô déclare que manger vegan de temps en temps peut être un moyen de penser à l'environnement, tandis que YONEZAWA Fumio est convaincu que proposer une cuisine végane dans un restaurant de viande revient à offrir plus de "*variétés de modes de consommation*". Par ailleurs, il ajoute qu'en tant que chef d'un restaurant de viande, il est important de penser à une manière de consommer plus éthique,



Maïs grillés à la cubaine dans le livre de YONEZAWA.

pour justement pouvoir continuer d'utiliser cet ingrédient qu'est la viande. Tous les deux sont d'accord pour dire que la cuisine végane n'est pas une restriction, mais une "nouvelle cuisine" qui vient d'éclore dans la cuisine occidentale, qui ne possédait pas jusqu'à présent de cuisine végétarienne, contrairement à certaines cuisines asiatiques, et dont la grammaire était basée autour des protéines animales.
Leur approche paraîtra peut-être trop laxiste aux yeux de certains "vrais" vegans occidentaux. Le chef YONEZAWA utilise le terme "vegan flexible", qui, par définition ne doit pas exister. Encore une relecture arbitraire à la japonaise, dira-t-on. Mais cette réinterprétation douce est sans doute le meilleur moyen de faire connaître ce mouvement à plus de Japonais, et surtout de réaliser et de déguster une cuisine délicieuse.

SEKIGUCHI RYÔKO

INFORMATIONS PRATIQUES

FARO, 8-8-3, Ginza, Chûô-ku, Tôkyô
Tél. 03-3572-3911. Ouvert de 12h à 15h30 et de 18h à 23h. Fermé le dimanche.

THE BURN, 1-2-3, Kita-Aoyama, Minato-ku, Tôkyô
Tél. 03-6812-9390. Ouvert de 11h30 à 15h et de 17h30 à 23h. Fermé le dimanche.

VEGAN RECIPES, de YONEZAWA Fumio. Photographies de HATTA Masaharu. Ed. Shibata shoten, ISBN 978-4-388-06318-5

Fabien Kretz

Le coucher de soleil sur le lac Shinji est l'un des moments les plus attendus par les touristes qui se rendent dans la cité portuaire.

Succomber à la magie de Matsue

Située dans la préfecture occidentale de Shimane, la cité fondée par HORIO Yoshiharu ne manque pas de caractère.

En prenant vers le nord au départ de Hiroshima en direction de Matsue dans la préfecture de Shimane, vous vous retrouvez bientôt immergé dans le Japon rural, où des rizières sans fin entourent d'élégantes bâtisses avec des toits inclinés en forme d'ailes et surmontés de tuiles brunes. Sur les collines trop abruptes pour être cultivées ou pour y construire une habitation, la forêt impénétrable domine, vous rappelant que près de 70 % du territoire de l'Archipel est recouvert par la forêt. Les vignobles remplacent les rizières à l'approche de Miyoshi (voir *Zoom Japon* n° 95, novembre 2019), célèbre pour ses vins et la mer de brouillard qui recouvre la ville de l'automne au printemps. Après cela, la route vous emmène dans les montagnes de Chûgoku, la grande barrière qui monte de l'océan Pacifique pour parcourir 500 kilomètres d'ouest en est, séparant la région de San'yô au sud de la région de San'in au nord. Au loin, vous apercevez le sommet du mont Daisen, le mont Fuji de la région de Chûgoku. Culminant à 1 729 mètres, c'est la plus haute montagne de cette chaîne.

En naviguant au-dessus du monde, à travers les montagnes et les forêts ininterrompues, vous apercevez des petits hameaux bien en dessous, incrustés dans les plis des montagnes, juste un groupe de maisons disséminées autour d'un patchwork de rizières. Le vert émeraude brillant des rizières contraste avec celui plus foncé des pentes boisées. C'est comme jeter un œil dans des mondes secrets, écouter la vie de quelqu'un d'autre. Vous ne souhaitez pas que le voyage se termine.

Mais il y a encore beaucoup de magie à venir une

fois que l'on pénètre dans la préfecture de Shimane. Abritée derrière le rideau des montagnes de Chûgoku, la ville de Matsue est moins visitée, moins connue que les villes du côté de la mer Intérieure. Dans son splendide isolement, Matsue est également connu pour être le pays des mythes, le royaume des dieux.

Izumo Taisha, l'un des sanctuaires shintoïstes les plus importants du Japon, se trouve à environ 40 kilomètres à l'ouest de Matsue, dans la ville d'Izumo (voir *Zoom Japon* n° 73, septembre 2017). Il est considéré comme le plus ancien sanctuaire du Japon, si vieux que son âge exact se perd dans les brumes du mythe. Mais il existait déjà au début des années 700. Tous les dieux de l'univers shintoïste se réunissent ici au cours du 10e mois du calendrier lunaire (généralement en novembre), renforçant l'aura mystique de la région. La grande divinité Ôkuninushi no Ôkami est consacrée ici. Considéré non seulement comme le créateur du Japon et le dirigeant d'Izumo, il est aussi le dieu favorisant les bonnes relations et le mariage, ce qui le rend très populaire auprès des couples soucieux de leur harmonie.

Nous avions réservé une nuit dans un *minshuku* (chambre d'hôtes de style japonais) chaleureux à proximité de la gare de Matsue. Recommandé dans notre guide, il a été facile à trouver, situé juste en face d'un vaste temple. Les propriétaires, très sympathiques, parlent un excellent anglais. Une fois installés autour d'un thé vert et après quelques échanges de plaisanteries, ils ont proposé de nous déposer près du château afin que nous puissions jouer aux touristes.

Le centre-ville de Matsue est comme une version japonaise de Stratford-upon-Avon en Angleterre : une ville pleine d'histoire et de culture, préservée avec amour même si une grande partie de la ville s'est inévitablement modernisée. Le château en est le point focal. Achevé en 1611, il est l'un des douze châteaux originaux restant au Japon. Il a été construit sur une période de cinq ans par HORIO Yoshiharu, fondateur de la ville de Matsue. Il est parfois appelé le "château noir" en raison des


Fabien Kretz

Ville d'eau, Matsue se visite notamment en naviguant sur la rivière Horikawa.


Fabien Kretz

La rue Shiominawate abrite de nombreuses demeures de samouraïs.

Fabien Kretz

Le château de Matsue est l'un des douze châteaux originaux encore présents dans l'Archipel avec ceux de Himeji et de Matsumoto.

panneaux de bois sombres qui tapissent son extérieur austère. Autour du château, les jardins et les vieilles maisons élégantes rappellent l'atmosphère ancienne de l'époque d'Edo (1603-1868). Comme Hiroshima, Matsue se targue d'être une ville d'eau, avec de splendides douves autour du château, des canaux, la rivière Horikawa, et deux grands lacs, Shinji et Nakaumi. Il n'y a donc pas de meilleure façon d'en profiter que d'observer la cité depuis l'eau elle-même. Empruntez l'un des longs bateaux plats qui vous entraîneront autour des douves et des canaux. Bien que vous soyez au coeur d'une ville, le paysage le long des berges devient parfois si luxuriant que vous pourrez avoir l'impression de longer une forêt tropicale. La nature est omniprésente : colonies d'aigrettes et de hérons, grandes carpes colorées, arbres en surplomb, feuillage dense, ainsi que de belles vieilles maisons sont présentes le long du canal.

Vous passez sous 16 ponts, certains si bas que vous devez vous courber à l'intérieur du bateau pour éviter la décapitation. Pendant ce temps, flotte une douce musique de *koto* (longue cithare à cordes pincées) provenant de haut-parleurs invisibles tandis que la pilote souriante divertit les passagers d'un flot d'anecdotes. Nous applaudissons tous à chaque fois qu'elle nous guide à travers des passages étroits particulièrement difficiles d'accès. Elle nous informe qu'en hiver, des *kotatsu* (tables basses avec chauffage intégré) sont placés dans le bateau.

Parmi les nombreuses maisons anciennes que l'on trouve le long des rives du canal nous avons l'ancienne résidence de Lafcadio Hearn (1850-1904), l'écrivain gréco-irlandais tellement épris

du Japon qu'il a fini par prendre la nationalité japonaise et se doter du patronyme nippon KOIZUMI Yakumo. Il est arrivé au Japon en 1890, âgé d'à peine 22 ans après la réouverture du pays sous la restauration Meiji (1862-1868), au moment où le monde occidental connaissait sa première grande période de découverte du Japon. Ses écrits sur l'Archipel débordent d'une joie de vivre innocente.

Matsue doit une partie de sa renommée internationale aux écrits passionnés de Hearn. En effet, si fort que soit le lien entre l'écrivain et Matsue, on ne manque pas d'être surpris d'apprendre qu'il n'a vécu ici que pendant 15 mois, entre 1890 et 1891. Sa maison située rue Shiominawate est une authentique maison japonaise traditionnelle, avec ses pièces recouvertes de tatamis donnant sur un charmant jardin. Elle se trouve dans l'ancien quartier des samouraïs et plusieurs autres maisons de ces gens d'armes se dressent toujours dans la même rue.

Aujourd'hui, 130 ans après l'histoire d'amour de Hearn avec le Japon, le monde connaît une deuxième grande vague d'intérêt pour ce pays. Et, malgré tous les changements qu'il a connu, les visiteurs ne manquent jamais d'être impressionnés quotidiennement – tout comme Hearn l'avait été – en particulier dans un endroit comme la ville de Matsue.

Alors que la lumière commence à s'estomper à la fin de la journée, la ville vous réserve un autre moment magique qui ne manquera pas de vous faire craquer. En début de soirée, juste au moment où le soleil commence à glisser vers l'horizon, c'est le moment de se diriger vers les rives du lac Shinji pour admirer le coucher du soleil. Vous y trouverez déjà plusieurs photographes, leurs appareils photos déjà montés sur des trépieds, qui attendent le début du spectacle quotidien sur le point de se dérouler.

L'effet est renforcé par la présence de l'île de Yomegashima, à seulement 200 mètres de la rive du lac. Lorsque le soleil glisse vers l'horizon derrière la minuscule île, on touche à l'un de ces petits points de perfection esthétique qui abondent au Japon, apparemment créés par la nature pour générer en nous le plaisir.

L'île abrite également un sanctuaire shintoïste dédié à Benten, déesse de la musique, des arts et de la richesse. C'est pourquoi on aperçoit un petit *torii* à l'une de ses extrémités. Et comme tous les phénomènes naturels qui nous frappent tant au Japon, il existe un mythe charmant pour expliquer son existence. Yomegashima signifie littéralement "l'île de la mariée". Selon la légende, une jeune mariée nostalgique de sa ville d'origine se serait noyée dans le lac en essayant de le traverser alors qu'il était gelé. Les dieux, ayant eu pitié d'elle, ont créé l'île à l'endroit où elle est tombée dans l'eau glacée.

Alors que la nuit a envahi le ciel, il est temps de retourner au *minshuku*. Ce que notre guide n'avait pas mentionné était la présence d'un point de passage ferroviaire important à proximité de la maison, faisant trembler les meubles chaque fois qu'un train passait. Le sommeil n'est venu qu'après l'interruption du trafic des trains pour la nuit.

Mais cela importait peu. Aucun bruit ne pouvait briser le sort que la ville nous avait lancé. Le lendemain, un bateau allait nous transporter à travers la mer du Japon jusqu'aux îles Oki (voir *Zoom Japon* n° 50, mai 2015). Mais il ne faudrait pas oublier le jour et la nuit passés dans le vieux Matsue.

STEVE JOHN POWELL
& ANGELES MARIN CABELLO

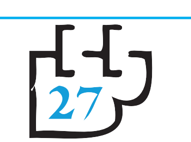

Fabien Kretz

Même s'il n'a passé que 15 mois dans cette ville, Lafcadio Hearn en est tombé éperdument amoureux.

INFORMATIONS PRATIQUES

DEPUIS TÔKYÔ, la solution par autocar de nuit est envisageable. Un départ par jour opéré par la compagnie Ichibata et Chûgoku JR Bus (12h). Par train, empruntez le Shinkansen jusqu'à Okayama, puis l'express Yakumo (5h40). Par avion, de Haneda à Izumo (5 vols/jour).

DEPUIS HIROSHIMA, il faut compter environ trois heures de route au départ du Hiroshima Bus Center avec les cars de la compagnie Ichibata.



événements

- **Kurashiki Japan**
Exposition vente du jusqu'au samedi 22 février 2020 du lun. au sam. 12h à 20h
Discover Japan
12 rue Sainte Anne
75001 Paris

- **Conférence : PILOT**
Le défi de la création d'une nouvelle catégorie d'articles pour l'écriture. Mar. 25 fev. 2020 à 18h30. Maison de la culture du Japon à Paris
101 bis, quai Branly,15e

- **Conférence : Kubota**
Face aux enjeux alimentaires et environnementaux français. Jeu. 27 fev. 2020 à 19h
Dans le cadre du cycle « Innovation et Culture – Fabriquer avec une sensibilité japonaise ». Maison de la culture du Japon à Paris
101 bis, quai Branly,15e

La Recherche d'un logement par le magicien d'Oz



Comédie dramatique japonaise moderne avec des sous-titres français

Un agent immobilier et une drôle de cliente visitent quatre appartements et jouent à l'improviste la vie de leurs anciens habitants...

du 19 au 22 février 20:30-21:50
Workshop ISSE
11 rue Saint-Augustin, 75002 Paris
20€ (un verre de saké sera offert)
Réservation et information :
unit.team.ginga@gmail.com

- **Stage linguistique et culturel pour les enfants** de 10 à 15 ans. Tous les jours, du lundi 10 au vendredi 14 février 2020. De 14h à 16h30. Tarif : 150 €. Inscription sur www.espacejapon.com



divers





Charlotte HODEZ, Avocat
Sidonie ROUFIAT, Avocat et Médiateur
Mettent leurs compétences à votre disposition en matière de :
- Droit du séjour et du travail des étrangers
- Droit du travail (individuel et collectif)
- Droit de la famille
- Droit médical et réparation de préjudices corporels
- Droit pénal

Conseil et assistance devant les juridictions.
Résolution amiable des conflits

Notre atout :
notre expérience des relations franco-japonaises
HODEZ ROUFIAT AVOCATS ASSOCIES (A.A.R.P.I.)
25 boulevard Voltaire - 75011 Paris
Tél. 01 55 80 57 40, contact@hravocats.fr

Tarifs des annonces (pour 100 carac.)		**Options**	
Emploi	50 €TTC	20 car. suppl.	5 €TTC
Evénement	45 €TTC	option web (publication immédiate sur le web + 5 img.)	20 €TTC
Cours	40 €TTC	cadre	50 €TTC
Amitié	40 €TTC	gras	50 €TTC
Logement	35 €TTC	img. papier	100 €TTC
Divers	30 €TTC		



cours

ZOOM JAPON

Le prochain numéro (mars 2020 / #98) sera entièrement consacré à la région de Niigata !

ズーム・ジャポン3月号(N°98)は、新潟特集。

Maison de la culture du Japon à Paris
Cycle de conférences

« Innovation et Culture »

Fabriquer avec une sensibilité japonaise

Langue : Japonais avec traduction simultanée



Entrée gratuite
Réservation : www.mcjp.fr

Maison de la culture du Japon à Paris
101 bis, quai Branly 75015 Paris
Tél : 01 44 37 95 00

25 Mardi février | **18h30**

FriXion, la gamme qui a révolutionné le stylo conventionnel



Un stylo à bille qui permet d'effacer toute trace d'écriture grâce à la chaleur dégagée par la friction, bref : d'écrire, effacer, et réécrire, avec un seul et même stylo.



27 Jeudi février | **19h00**

Face aux enjeux alimentaires et environnementaux français



Les défis sont nombreux dans les secteurs de l'alimentation et de l'eau. Kubota souhaite apporter des solutions et préserver notre planète avec ses produits, technologies et services.

